

# PCPlayer

DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE  
1/99

**50**  
Spieletests!

**Durchblick**

Grim Fandango

Siedler 3

Tomb Raider 3

Gangsters

King's Quest 8

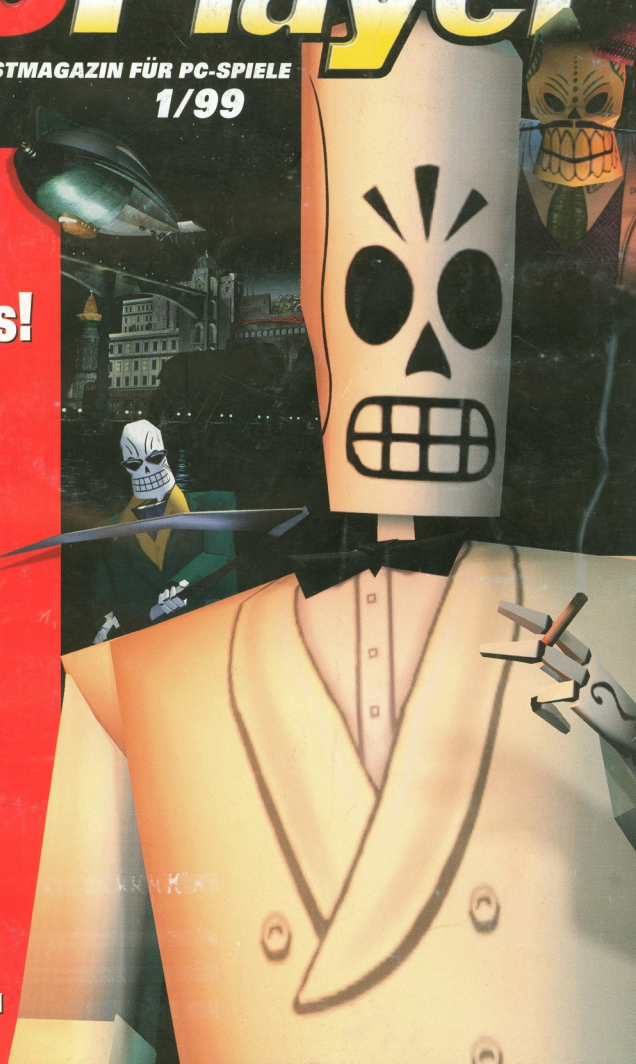
FIFA 99

**Überblick**

Was taugen preis-  
günstige Monitore?

**Ausblick**

Erste Infos über  
Empire Earth und  
System Shock 2



**KOMPLETT GELÖST**

Half-Life • Grim Fandango • Rent-A-Hero •  
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer





# tick, tick, BOOM!



**WORMS:** Verschlagene kleine Fieslinge, die superschlecht drauf sind, und denen jeder Tag schnurzel ist, auch wenn's der letzte sein sollte!

**ARMAGEDDON:** Der entscheidende Kampf zwischen **GUT** und **BOSE** am Tag des Jüngsten Gerichts.

**WORMS**, die Sie uns nicht erst aus der Nase ziehen müssen! Größer. Besser. Und vollgepackt mit besonders tollen (und besonders bössartigen!) Extras. Ob Einzelspieler, Multiplayer oder schleich-schleichend durch das Internet – dies ist **DAS GROSSE ROSA SUPERDING** – alle Ergänzungen, alle Features und umwerfend viele ultracoolen Spielmodi: Dies ist das ultimative Worms-Spiel.

**Worms Armageddon:** Lustig, nervig, clever und gemein, aber immer und vor allem **GAMEPLAY PUR.**

TEAM17

[worms.team17.com](http://worms.team17.com) [www.team17.com](http://www.team17.com)

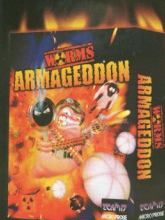
MICROPROSE

[www.microprose.com](http://www.microprose.com)

AUFWACHEN! ZEIT ZUM STERBEN!

Worms Armageddon © 1999 Team17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Herausgeber: Team 17 Software Ltd. Vertrieb und Marketing: MicroProse Ltd. TEAM17 & WORMS ARMAGEDDON sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Team 17 Software Ltd. MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Ltd oder angeschlossenen Unternehmen. Alle anderen Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Idee: Andy Davidson.

CD-ROM



# Willkommen in der Familie

Na, haben Sie uns noch erkannt? Neben einer Cover-Neugestaltung haben wir uns auch für das neue Gruppenbild mächtig in Schale geworfen: Zum sechsjährigen Bestehen der PC Player stiftete uns Eldos das schlocke »Gangsters«-Outfit, das manche Redaktionsmitglieder gar nicht mehr ausziehen wollten. Doch alles Jammern half nichts: Schließlich galt es, die vorweihnachtlich hohe Zahl von 50 Spielen zu testen und zu bewerten, damit Sie nicht die falschen Titel auf Ihre Wunschzettel setzen.

Unser **Jubiläum** und den Start ins verflixte siebte Jahr feiern wir mit einem Rückblick auf das Player-Jahr 1998, einer Kür der besten Spiele und einem großen **Preis ausschreiben** mit mehreren hundert Gewinnen, die Ihnen einen verspielten Start ins neue Jahr garantieren sollten. Alle, die dabei nichts abbekommen, müssen deswegen nicht traurig sein: Unser **Dankeschön** an Sie ist die Vollversion des Adventures »Simon the Sorcerer 2« auf unseren Plus- und Super-Plus-Ausgaben. Letztere Heft-Geschmacksrichtung enthält damit gleich zwei Vollversionen.

Um noch einmal auf unser Gruppenfoto zurückzukommen: Aufmerksamen Lesern sind darauf sicher zwei neue Gesichter aufgefallen. Links im Bild sehen Sie **Jochen Rist** aus Ravensburg, der die drögen BWL-Bücher mit einem dynamisch-chaotischen Schreibtisch in der Redaktion vertauschte. Neben den Budget-Titeln hilft er Thomas Köglmayr bei CD und Hardware, wenn dieser mal wieder seinen Hund ausführen muß. Neuzugang Nummer zwei ist der zweite von rechts und heißt **Stefan Seidel**, kommt aus Marburg und betreut zukünftig den Player's Guide, der ab dieser Ausgabe auf vielfachen Wunsch wieder herausfallsicher ins Heft eingebaut ist – dafür schön perforiert zum Heraustrennen und Abheften. Heldenhaft schrieb Stefan in seinen ersten Arbeitswochen parallel auch noch an seiner Biologie-Diplomarbeit. Nun aber genug der Reden und ran an eines der mit 296 Seiten dicksten Hefte aller Zeiten!

Frohe Weihnachten und ein gutes neues Jahr wünscht Ihnen

Ihr

PC-Player-Team



## FIFA 99



Auswechslung: Neuer Mann, gleiches Team – viele Detailverbesserungen und gleich zwölf nationale Fußball-Ligen fegen den WM-Vorgänger Frankreich 98 von EA Sports vom Platz.

PLATIN  
PLAYER

186

## Grim Fandango

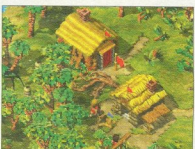


LucasArts' neuester Streich knüpft mit cleveren Rätseln, haarsträubend guten Dialogen und einer wirklich einmaligen Atmosphäre an alte Abenteuer-Sternstunden an.

GOLD  
PLAYER

102

## Die Siedler 3



Wuselkraft, die Freude schafft: Die dritte Inkarnation von Blue Bytes Siedlern schwingt sich mit neuen Ideen wie einer Echtzeit-artigen Einheitensteuerung an die Aufbau-Spitze.

GOLD  
PLAYER

116



## Titelstory

Neues Jahr, neues Glück: Unser Logo samt umliegendem Titelbild erfuhr eine intensive Umgestaltung hin zu besserer Lesbarkeit. Auch würden sich viele Leser der CD-Ausgaben ein größeres Cover-Artwork – hiermit umgesetzt. Unser Titelmotiv, der qualmende Sen-  
senmann Manny

Calavera, ist der Star von LucasArts' Abenteuerspektakel Grim Fandango – einem Toten kann der Rauch eh nichts mehr anhaben ...



102  
274  
52



Platin Player im Doppelpack: Gleich zwei der begehrten Trophäen konnte EA Sports für »FIFA 99« und »NBA 99« einheimen.

**186+218**



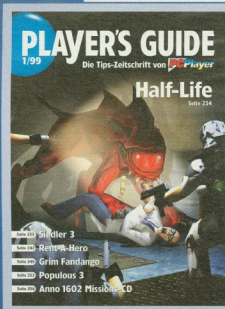
Wie jedes Jahr kürten wir in allen Rubriken die Jahresbesten. Wer auf dem Siegereitpfechen steht, erfahren Sie auf Seite

**74**

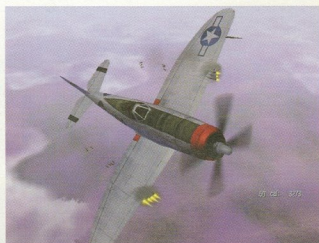


Wuselige Männchen basteln niedliche Häuser. Ob »Die Siedler 3« die hochgesteckten Erwartungen erfüllt, lesen Sie in unserem umfangreichen Test.

**116**

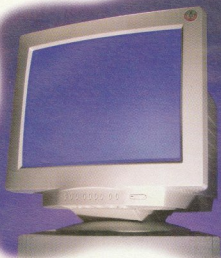


Anno 1602 Missions-CD (Cheat) .....	261
Anno 1602 Missions-CD (Lösung) .....	256
Caesar 3 .....	260
Centipede 3D .....	261
Colin McRae Rally .....	260
F-16 MF + Mig-29 F .....	260
Grim Fandango .....	245
Half-Life .....	234
Klingon Honor Guard .....	261
Lode Runner 2 .....	260
O.D.T. .....	261
Populous 3 .....	252
Rent-A-Hero .....	242
Siedler 3 .....	233
Spearhead .....	261
X-Files: The Game .....	261



Jane's schlägt alle: World War 2 Fighters übertrumpft die Konkurrenz am PC-Himmel.

**142**



Monitore: Wir haben für Sie herausgefunden, mit welchem Bildschirm Sie am besten und günstigsten in die Röhre schauen.

274



Gestatten, mein Name ist Croft – Lara Croft. Kann die junge Adlige auch in ihrem dritten Abenteuer überzeugen?

134



Nichts geringeres als die komplette Menschheitsgeschichte erwartet Sie in »Empire Earth«. Mehr zu dem Projekt der ehemaligen »Age-of-Empires«-Designer auf Seite

52

## News

Hitparaden.....	96
Sparschwein.....	60
Bling! 2.....	72
Devastator.....	68
Die Völker.....	70
Future Cop I.A.P.D.....	73
Heroes of Might & Magic 3.....	73
Nations: Fighter Command.....	69
Navy Seals.....	70
Red Baron 3D.....	68
Rollrage.....	72
Rollercoaster Tycoon.....	68
Saga - Rage of the Vikings.....	72
Septerra Core.....	68
Snowmobile Racing.....	72
Viper Racing.....	70
XG 2.....	70
Yarg.....	69

## Previews

Actua Soccer 3.....	56
Alpha Centauri.....	64
Shogun Total War.....	58
Digital Anvil: Conquest:	
Loose Cannon, Starlancer.....	34
Empire Earth.....	52
Flight Unlimited 3.....	31
Infinite Worlds.....	45
System Shock 2.....	26
AD&D Planscape: Torment.....	42
Shadow Company.....	38
Total Annihilation: Kingdoms.....	48

## Hardware

Anlaufseite.....	272
Günstige Monitore: Vergleichstest.....	274
Hardware-Kurztests.....	281
Keine Panik:	
PCs vernetzen.....	282
Technik Treff.....	286

## Rubriken

Bizarre Anwendung.....	230
CD-ROM Inhalt.....	8
Dilbert Comic.....	293
Editorial.....	3
Fax-Tipsabruf.....	292
Finale.....	294
Hall of Fame.....	229
Impressum.....	263
Insistentenverzeichnis.....	291
Leserbriefe.....	288
PC Player Index.....	133
PC Player Gruft.....	59
So werten wir.....	101
Vorschau.....	293

## Special

### Das war 1998

Die besten Spiele.....	74
Sonderpreise.....	78
Jahresrückblick.....	82
Beste Hardware.....	86
Wettbewerb: Die Preise.....	90
Wettbewerb: Die Fragen.....	92
Jahres-Personality.....	94

## Spiele-Tests

3D Ultra Pinball Turbo Racing.....	227
Apache/Havoc.....	160
Asteroids.....	210
Axis + Allies.....	215
Battlezone Missions-CD.....	163
Buggy.....	228
Centipede.....	208
Crime Killer.....	228
Enemy Infestation.....	206
Enemy Zero.....	140
Excessive Speed.....	225
Fallout 2.....	194
FIFA 99.....	186
Gangsters.....	124
Global Domination.....	184
Glover.....	198
Grim Fandango.....	102
Grand Touring.....	156
Guimo.....	201
Heretic 2.....	190
Incomings: Subversion.....	163
John Sauls Blackstone Chronik.....	200
King's Quest 8.....	110
Latex.....	227
Liath.....	145
Lords of Magic: Legends of Urak.....	212
Mana – Der Weg der	
schwarzen Macht.....	150
Manhattan.....	209
Metro-Police.....	211
Moto Racer 2.....	224
MS Pinball Arcade.....	226
NBA Live 99.....	218
Newman Haas Racing.....	181
Oddworld: Abe's Exoddus.....	146
Powerslide.....	128
Rival Realms.....	201
Scotland Yard.....	162
Siedler 3.....	116
Sin.....	220
Space Bunnies must die.....	138
Sper Ops: Ranger Team Bravo.....	211
Speedy Zone 2.....	225
Stratego.....	216
Tomb Raider 3.....	134
Trespasser.....	202
Tunguska.....	158
VR Baseball.....	164
War of the Worlds.....	204
Wargasm.....	182
World War 2 Fighters.....	142



# RAILROAD TYCOON II



# Die Legende kehrt zurück!

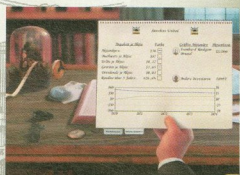
Acht Jahre nachdem der PC Klassiker Railroad Tycoon Millionen begeisterte geht die Fahrt weiter. Lösen Sie Ihr Ticket für das Spielvergnügen des Jahres.

Die Reise kann Sie von Baltimore im Jahr 1830 bis nach Kapstadt im Jahr 2000 führen. Vom mittellosen Arbeiter bis zum machtbesessenen Multimillionär erleben Sie alle Stufen des Erfolgs. Der Aufbau eines profitablen Schienennetzes steht im Mittelpunkt. Sie müssen Bahnhöfe errichten, Städte mit Industriezweigen verbinden und mit den produzierten Gütern Handel treiben.

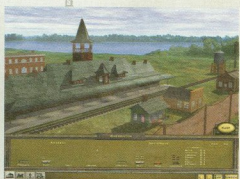
30 Spielpläne, aufgeteilt in Kampagnen und Szenarien sorgen für dauernden Spielspaß. Außergewöhnlich liebevolle Grafik in 1024x768 Auflösung, der eingebaute Editor und die Möglichkeit gegen Freunde im Netzwerk oder Internet (bis zu 16 Spieler) anzutreten erhöhen das Vergnügen.



Die neuartige Grafikengine kann bis zu 300.000 Polygone gleichzeitig darstellen.



Spekulieren Sie wie ein Profi an der Börse und übernehmen Sie so andere Firmen.



Erweitern Sie die Bahnhöfe mit Restaurants, Hotels und anderen Gebäuden, um den Gewinn zu steigern.

**Mit Volldampf ins Vergnügen.**  
**Railroad Tycoon 2 -**  
**das Wirtschaftsstrategiespiel des Jahres.**

[www.railroadtycoon2.de](http://www.railroadtycoon2.de)



Wertung:  
91%





■ Natürlich können Sie uns auch per Post unter der Adresse des Verlages erreichen: WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: CD-ROM 01/99, Gruberstr. 46a, 85586 Poing

### Juicy Town Special

**\DATA\SPECIAL**  
Das Spiel Juicy von der Firma hohes C finden Sie  
in diesem Unterordner Town

## ATI Special

**\DATA\ATI**  
In diesem Unterordner finden Sie die neueste Software und die aktuellsten Treiber für Grafikkarten von ATI.

## Anti-Viren-Software

**\DATA\ATI**  
Hier finden Sie aktuelle Virens Scanner zum Schutz  
Ihrer Daten.

## Ein Wort zur Shareware

Die auf dieser CD befindliche Shareware ist nicht mit Freeware zu verwechseln. Shareware bedeutet: erst probieren, dann kaufen. In den meisten Fällen können Sie die Versionen einen gewissen Zeitraum voll nutzen, bevor Sie sich registrieren lassen müssen. Wie lang dieser Zeitraum ist, und welche Konditionen angeboten werden, entnehmen Sie bitte den Hinweis-Texten der jeweiligen Programme.



## CD-Inhalt



*Inhalt Plus CD A*

## Exklusive Demos

## Grand Touring Topic Trouble

## Spielbare Demos

Dominant Species  
Enemy Infestation  
Genetic Evolution  
Heretic 2  
Lords of Magic: Legend of Urak  
Mad Trax  
Newman Haas Rating  
Nightings.  
O.D.T.  
Siedler 3  
Speed Busters  
Spellcross  
Thunder Brigade  
Tomb Raider 3  
Top Gun Hornet's Nest  
Trespasser  
Warasm

## Videos

**Multimedia Leserbrief**  
**Outtakes der Leserbrief**

*Inhalt Plus CD B*

**Vollversion**

Simon the Sorcerer 2

### Need for Speed 3 Special

Zwei neue Wagen für Need for Speed 3

## Updates und Patches

Axis & Allies (v1.1)  
Dune 2000 (v1.03)  
Conflict FreeSpace (v1.05)  
Lode Runner 2 (v1.1)  
NCAA Football 99 (Direct3D-Patch)  
Rage of Mages (v1.10)  
Red Baron 2 (Direct 3D-Patch)  
Shogo (v1.1)  
Spearhead (v1.1)  
Unreal (v2.18)  
Unreal (2.19 (Beta))  
Vampires: One for the Road (v1.3)  
VU Baseball 2000 (vNov)

## Treiber

ELSA Gloria Synergy v4.10.01.0203-0009  
ELSA VICTORY Exazer v4.10.01.0203-0009  
ELSA VICTORY-SXL v4.10.01.0203-0007  
ELSA VICTORY-SXU v4.10.01.0308-0003  
ELSA VICTORY Exazer v1.02  
ELSA VICTORY Exazer v4.02.00.25  
ELSA VICTORY Exazer v4.10.01.0303-0004  
ELSA VICTORY Exazer v7.16.01.040203  
ELSA VICTORY Exazer v3.51  
ELSA VICTORY Exazer v1.0  
ELSA VICTORY Exazer v1.24  
ELSA VICTORY Exazer v1.26  
ELSA VICTORY Exazer v4.10.01.0401-0004  
ELSA WINNER 2000/Ottive v4.10.01.0203-0009  
ELSA WINNER 2000/Ottive v4.10.01.0203-0009  
ELSA WINNER 2000/Ottive v4.10.01.0301-0003  
Matrox G200-Reihe v4.12 (International)  
Matrox G200-Reihe v4.12 (International)  
Matsuo Millennium G200 v4.26.032  
MAX 2000  
Diamond View V550 v4.10.01.0239  
Diamond View V550 v4.10.01.1317.0137  
ELSA Exazer v4.10.01.0200-0007  
ELSA Exazer v4.10.01.0239  
STB Exazer v2.40.03.00  
STB Velocity 128n 4400 v310 (Beta-Version)  
STB Velocity 128 4400 v1.31  
STB Velocity 128 4400 v1.31  
Hercules Terminator Reiser 16.1K.6102

**PC Player digital**

Ausgabe 12/98

\DEMOS\GTI  
\DEMOS\TONICT

```

\DEMOS\DOMSPEC
\DEMOS\ENEMYINF
\DEMOS\GENETIC
\DEMOS\HERET2
\DEMOS\LOHSE
\DEMOS\MADTRAX
\DEMOS\NEWMANHA
\DEMOS\NIGHTLO
\DEMOS\ODT
\DEMOS\SIEDLER3
\DEMOS\SPEEDB
\DEMOS\SPELLCH
\DEMOS\THUNDERB
\DEMOS\TOMBR3
\DEMOS\TOPGUNHO
\DEMOS\TRESPAS
\DEMOS\WARGASH

```

```

\VIDEOS\MNL89901.MPG
\VIDEOS\OUT9901.MPG

```

\\DATA\VOLLVER\SIMON2

\DATA\NFSSPEC

```

\DATA\PATCHES\AXIS_110.ZIP
\DATA\PATCHES\02K103US.ZIP
\DATA\PATCHES\FS10105G.ZIP
\DATA\PATCHES\LR2V11UP.ZIP
\DATA\PATCHES\NCAA99.ZIP
\DATA\PATCHES\ROM1011.ZIP
\DATA\PATCHES\RBD3_SPR.ZIP
\DATA\PATCHES\SNOWG_AP.ZIP
\DATA\PATCHES\SPNGER_11.ZIP
\DATA\PATCHES\UNREA218.ZIP
\DATA\PATCHES\UNREA219.ZIP
\DATA\PATCHES\VAN13PCH.ZIP
\DATA\PATCHES\VRBR2KPB.ZIP

```

```
DATA/REIMER/CLSY_W08_ZIP
DATA/REIMER/CLSYW555_ZIP
DATA/REIMER/CLGX_W0X_ZIP
DATA/REIMER/V30X_W0X_ZIP
DATA/REIMER/VERATV_ZIP
DATA/REIMER/VERANT40_ZIP
DATA/REIMER/VERANT45_ZIP
DATA/REIMER/VERANT49_ZIP
DATA/REIMER/VERANT35_ZIP
DATA/REIMER/VERANT37_ZIP
DATA/REIMER/VERANT39_ZIP
DATA/REIMER/VERA_UPD_ZIP
DATA/REIMER/VELT_W0X_ZIP
DATA/REIMER/W20F_W08_ZIP
DATA/REIMER/W20F_W05_ZIP
DATA/REIMER/1677_411_ZIP
DATA/REIMER/1677_411_ZIP
DATA/REIMER/1677_412_ZIP
DATA/REIMER/1677_426_ZIP
DATA/REIMER/3D295_ZIP
DATA/REIMER/550239_ZIP
DATA/REIMER/550137_ZIP
DATA/REIMER/ER42_W0X_ZIP
DATA/REIMER/ER40305_ZIP
DATA/REIMER/ER40310_ZIP
DATA/REIMER/ER40312_ZIP
DATA/REIMER/HV444131_ZIP
DATA/REIMER/TESTBK3D_ZIP
DATA/REIMER/TESTW094_ZIP
```

\\DATA\PDF\\*.a



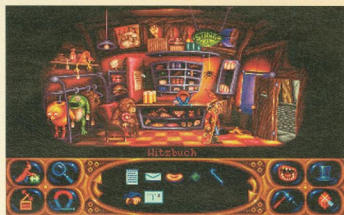
Die Vollversion von PC Player Plus

# Simon the Sorcerer 2

Wir feiern Geburtstag, die Geschenke kriegen Sie: Die Spiele-Vollversion gibt's in diesem Monat nicht nur auf der PC Player Super Plus, sondern auch für die Leser der »normalen« Plus-Ausgabe!

Auf nicht gerade alltägliche Art und Weise werden Sie in eine Märchenwelt teleportiert: Das Transportmittel dorthin ist nämlich ein Kleiderschrank, für den Sie unbedingt den Treibstoff »Bedfull« aufzutreiben müssen, damit der Titelheld wieder in seine heile Welt zurückkehren kann. »Simon the Sorcerer 2« ist ein klas-

sisches Adventure in der Tradition der frühen Lucas-Arts-Spiele. Im unteren Bildschirmmittel befindet sich das Inventar mit den anklickbaren Symbolen. Mit Hilfe dieser Icons interagiert Simon mit dem Rest der Märchenwelt. Dies funktioniert folgendermaßen: Zuerst klicken Sie mit dem Mauszeiger auf ein Icon der unteren Leiste und anschließend auf eine Stelle im oberen Bildschirmbereich. Per Klick auf das Mundsymbol und noch einem auf eine Person läßt sich diese zum Beispiel in ein unterhaltendes Gespräch verwickeln. Eine benutzerfreundliche Idee ist die Möglichkeit, sämtliche anklickbaren Gegenstände via F10-Taste aufleuchten zu lassen, was viel Zeit und Nerven spart. Besitzer von MIDI-fähigen Karten werden übli-



Mit Icon- und Inventarleiste am unteren Bildschirmrand steuern Sie Simon durch sein zweites Abenteuer.



Mehrere Frage- und Antwort-Möglichkeiten stehen bei einer Konversation zur Auswahl.

gens mit angenehmer Musik becirt. Kleine Information am Rande: Zuverlässigen Quellen zufolge wird es wahrscheinlich keinen dritten Teil mehr geben, denn Hersteller Adventure Soft hat zumindest vorläufig sämtliche Arbeiten an dem Zaubrerlehrling eingestellt. Ein Grund mehr, sich auf dieses genauso witzige wie drollige Meisterwerk zu freuen, das Sie schon nach wenigen Minuten durch witzige Dialoge und knackige Rätsel in seinen Bann ziehen wird. (jr/mash)

## Bedeutung der einzelnen Symbole

**Die Lupe:** Mit ihr untersuchen Sie auswählbare Gegenstände oder Personen. Der Magnet: Damit vergrößert sich Ihr Inventar.

**Simon mit Pfeil:** Zum Ziehen oder Verschieben von Objekten gedacht.

**Die offene Kiste:** Alles, was geöffnet werden kann, bringt Sie mit diesem Symbol weiter.

**Der Mund:** Unerlässlich für Konversationen.

**Der Hammer:** Eines der wichtigsten Icons – um überhaupt voranzukommen, müssen viele Gegenstände zusammen benutzt werden.

**Die Kiste:** Hiermit geben Sie Dinge aus dem Inventar an andere Charaktere weiter.

**Der Hut:** Sollte Simon an einer Stelle im Spiel feststecken, hilft oft ein Kleiderwechsel.

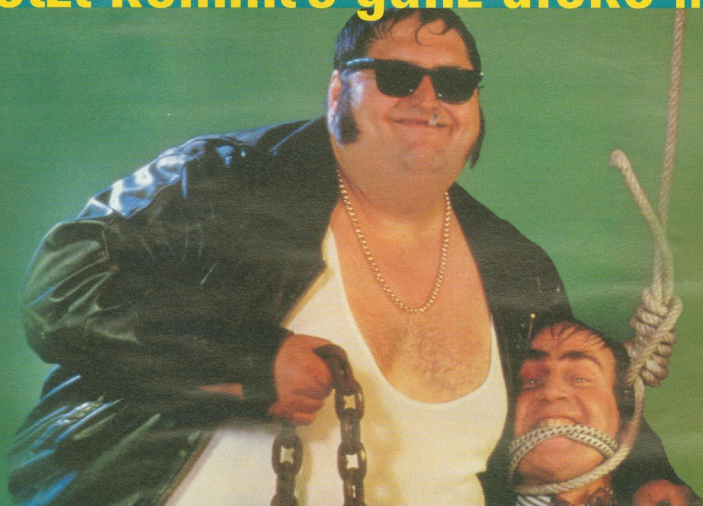
## Starthilfe & erste Schritte

Installiert wird Simon entweder über das Installationsmenü der CD oder einfach per Windows-Explorer, wozu Sie in das Verzeichnis \DATA\VOLLVER\SIMON2 wechseln. Dort führen Sie einen Doppelklick auf die Datei INSTALL.EXE aus, um anschließend dem Installationsvorgang zuzuschauen. Nach dessen Beendigung müssen Sie bloß noch die richtige Soundkarte auswählen. Funktioniert das nicht sofort, empfiehlt es sich, eine »Soundblaster-kompatible Karte« anzumelden. Gestartet wird das Spiel dann per Doppelklick auf SIMON2.BAT im Installationsverzeichnis.

Sollten dabei irgendwelche Probleme auftreten, versuchen Sie am besten die Methode, die in der Video-Installationsanweisung beschrieben wird: Sie beenden Windows mit der Option »Computer im MS-DOS-Modus starten«. Nach der Installation rufen Sie zum Starten des Spiels die Datei SIMON.BAT im entsprechenden Verzeichnis der CD auf. Vorausgesetzt werden hierbei ein CD-ROM-Treiber, ein Soundkartentreiber und ein Maustreiber für DOS – wie diese installiert werden, entnehmen Sie bitte den jeweiligen Handbüchern.



# Jetzt kommt's ganz dicke ...



## ... Voodoo-Power in 2D/3D!

Mit der Grafikpower der **VICTORY II** von ELSA wird all Ihren virtuellen Gegner Angst und Bange: Mit dem Grafikchip Voodoo Banshee, satten 16 MB SGRAM und vollem Glide- und Direct3D-Support zeigen Sie Ihren Herausforderern in brillanter und perfekt beschleunigter Form völlig unmißverständlich, wer der Chef im Ring ist! Egal, ob Sie sich nun im Deathmatch bei Unreal, in den Playoffs bei NHL 99 oder auf der Zielgeraden bei MotoRacer 2 befinden. Und als erster All-in-One-Chip von 3Dfx glänzt der Voodoo Banshee auf der **VICTORY II** dank zügiger 128-bit-Beschleunigung auch in allem, was nur in 2D daherkommt, sei es nun Internet, Textverarbeitung, Publishing oder Musiksoftware.



# ELSA VICTORY II

Die ganze Voodoo-Power in 2D/3D

**ELSA**

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Service-Hotline +49-(0)241-606-5113 · Service-Faxline +49-(0)241-606-5199 · [www.elsa.de](http://www.elsa.de)



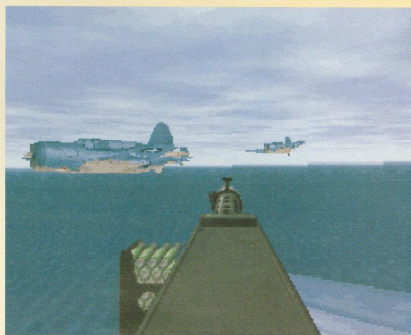
Die Vollversion von PC Player Super Plus

# 1942: The Pacific Air War

Freunde von Flugsimulationen mit dem Schwerpunkt »Dog-fight« kommen diesen Monat voll auf ihre Kosten: Die Vollversion der PC-Player-Super-Plus-Ausgabe verwöhnt Hobbypiloten mit einer reichhaltigen Auswahl an Flugzeugen und Missionseinstellungen.

**P**iloten, die es lieber klassisch mögen, erhalten mit »1942: The Pacific Air War« die passende Flugsimulation. Microproses Klassiker aus dem Jahre 1994 versetzt Sie direkt in den Konflikt zwischen Japan und den USA in den Jahren 1942 bis 1945. Als mutiger

Flugschüler trauen Sie es sich zu, auf einem Flugzeugträger quer über den Pazifik zu tuckern – gespannt auf den nächsten Einsatz. Mit Ihrem zugewiesenen Flugzeug wollen Sie herausfinden, ob Sie oder Ihr Gegner die höheren G-Kräfte bewältigt. Das Hauptmenü begrüßt Sie mit einer großen Auswahl an unterschiedlichen Missionen. Piloten mit nervösem Daumen und Zeigefinger klicken sich in das Einzelmismissions-Menü, um in möglichst kurzer Zeit dem Feind Auge in Auge gegen-



Von der luftigen Heckschützenposition aus genießen Sie eine schöne Aussicht.



Die Ruhe vor dem Sturm – einsatzfreudige Jagdflugzeuge warten auf die nächste Mission.

überzustehen. Als Spieler mit Hang zum Taktischen heißt Sie Pacific Air War ebenfalls willkommen, da es der pazifische Luftkrieg ermöglicht, in diversen Szenarien Kontrolle über Flugzeugträger und Flugbasen samt Besatzung zu nehmen. Sie geben die Richtung und Geschwindigkeit an, was von Ihren treuen Untergebenen

sobald in die Tat umgesetzt wird. Trifft eine Ihrer Flotten auf gegnerische Luftstaffeln oder gar furchteinflößende Flugzeugträger, reagieren Sie mit zusammengewürfelten Einsatzkommandos, die sofort von eigenen Pöten oder Stützpunkten aus in den Himmel starten. Karrieresüchtige Bruchpiloten mit Hang zu Kamikaze-Aktionen dürfen sich die Beförderungleiter in einem zusätzlichen Karriere-Menüpunkt emporballern.

(jr/mash)

## Starthilfe & Erste Schritte

Pacific Air War begnügt sich mit der Mindestkonfiguration eines 386ers mit zwei Megabyte Arbeitsspeicher und 13 Megabyte freiem Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Es setzt als Betriebssystem entweder DOS 5.0 oder Windows 3.1/95/98 voraus. Nach der Installation von CD rufen Sie die Datei SETUP.EXE auf, nehmen die Ihrem System am ehesten entsprechenden Soundeinstellungen vor und speichern danach ab. Windows-Benutzern sei die Erstellung einer Verknüpfung auf dem Desktop zur Datei 1942.EXE empfohlen. Hierbei geben Sie das entsprechende Verzeichnis an, in welches das Spiel installiert

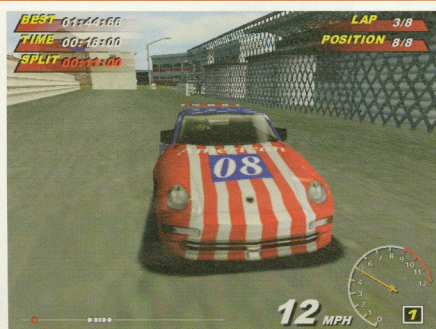
wurde. Danach schauen Sie in die Eigenschaften der eben erstellten Verknüpfung. Dort klicken Sie sich durch die Register »Programm, Erweitert – Neue MS-DOS Konfiguration angeben«. Das auftauchende Fenster bestätigen Sie mit »OK«. Die Verknüpfung ist damit fertiggestellt. Mit einem Doppelklick auf das Icon steht dem Spielspaß nichts mehr im Wege. Nicht erschrecken, Ihr Computer leitet einen Bootvorgang ein, um das Spiel im MS-DOS-Modus auszuführen. Eine Hilfestellung auf der CD leitet Sie ebenfalls durch den Installationsvorgang.

## Die wichtigsten Kontrollen

<b>Cursortasten</b>	Steuerung
<b>Joystick</b>	
<b>1-0</b>	Schubkontrolle
<b>B</b>	Radbremsen
<b>G</b>	Fahrwerk
<b>Leertaste</b>	Bordkanone
<b>I/K</b>	Cockpitperspektive wechseln
<b>Q</b>	Einsatz beenden



## Exklusiv: Grand Touring



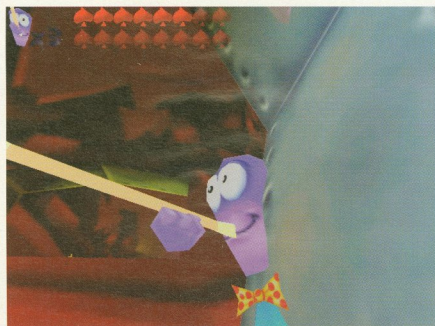
technik



Genre: Rennspiel  
Hersteller: Elite Systems / Empire Interactive  
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte,  
0 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\GT

Schnallen Sie sich gut an. In unserer exklusiven Demo »Grand Touring« treten Sie mit einem nicht gerade alltäglichen Auto gegen maximal acht Computergegner an. Während Formel-1-Renner schon zur Genüge am Bildschirm nachempfunden wurden, kommt mit den hier simulierten Tourenwagen frischer Wind ins Genre. Sie klemmen sich hinter das Steuer eines dieser hochfrisierten Boliden, der im sogenannten GT-Format vorliegt - die Rennversion von Sportwagen, die für den normalen Straßenverkehr zugelassen sind. Eine Probe-strecke steht zur Verfügung, auf der nach Herzenslust herumgebettert werden darf. Außerdem offeriert die Demoversion bereits eine Vielzahl von Manipulationsmöglichkeiten. So lassen sich neben Reifentyp und Antriebsart auch Übersetzung und Bremskraft nach Belieben verändern. Die Beschaffenheit des Straßenbelags kann in drei Stufen den persönlichen Fahrfertigkeitsanforderungen angepasst werden. So steht es Ihnen frei, auf glattem oder rutschfestem Untergrund Ihre Runden zu drehen. Eine Unterstützung für analoge Joysticks und Force-Feedback-Eingabegeräte wurde ebenfalls integriert.

## Exklusiv: Tonic Trouble



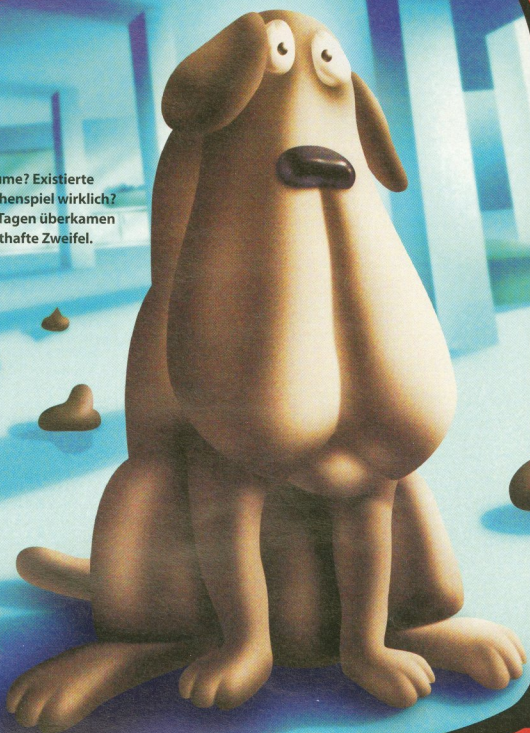
technik



Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Ubi Soft  
Erfordert: Pentium/120, 32 MByte RAM, 3D-Karte,  
50 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\TONICT

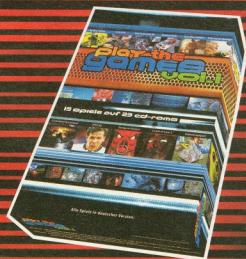
Die Entwickler der »Rayman«-Serie schicken demnächst ein neues Action-Adventure an den Start. In dieser exklusiven Vorab-Demo können Sie bereits jetzt mit dem violetthäutigen Außerirdischen Ed durch zwei Level des hüpfstarken Abenteuers schreiten. Der Unglücksrabe Ed ließ bei der Rückkehr von einer Galaxis-Rundreise einen Becher mit Flüssigkeit auf die Erde plumpsen. Daraufhin mutierten sämtliche Tiere und Pflanzen - sogar der Boden veränderte seine Form. »Grogg der Hellish«, ein auf der Erde residierender Bösewicht, erklärt sich mit Hilfe der aufgesammelten Brühe zum Herrscher unseres Planeten. Eds Aufgabe besteht darin, seinen Fehler durch Bekämpfung des Obermotzes vergessen zu machen und die Flüssigkeit ein für allemal von der Erde zu verbannen. Sie steuern Ed anfangs in einer Rutschpartie auf seinem Hosenboden über vereiste Abhänge. Danach kontrollieren Sie sein Schicksal in Flugeinlagen in einer heißen Lavawelt und klassischen Jump-and-run-Sequenzen. Die bunte 3D-Grafik sieht man dabei aus der Sicht der dritten Person. Dabei ist eine Beschleunigerkarte Pflicht.

Gab es Bäume? Existierte  
das Stöckchenspiel wirklich?  
Nach acht Tagen überkamen  
Hubschi ernsthafte Zweifel.



# Deutschland spielt.

play the games. 15 PC-Spiele auf 23 CD-ROMs.



Command & Conquer + FIFA '98 + Dungeon Keeper + Lands of Lore 2 + Industriegigant + FIFA Soccer Manager +  
Bleifuss Fun + F2Z-ADF + NHL Powerplay Hockey + Bleifuss Rally + Krossfire-KKND 2 +  
Need for Speed II SE + Nuclear Strike + Floyd + Seven Kingdoms

Zusammengestellt von:

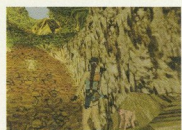


## 69,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung.  
Im Exklusiv-Vertrieb von Infogames Deutschland  
<http://www.infogames.de>



## Tomb Raider 3



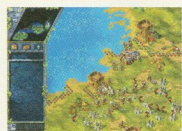
Zuckerschnecke Lara Croft ist wieder da! In der Demo zum dritten Teil der bestens bekannten Action-Adventure-Reihe begleiten Sie die flinke Amazone durch einen Dschungel-Level in Indien. Steuern

läßt sie sich auf altbewährte Weise, die Tastenbelegung wird anfangs auch kurz eingeblendet: Cursortasten dienen zur Bewegung, während mit »ALT« gesprungen und mit »Strg« geklettert wird. Zu Beginn der Demoversion erweist die Sprungtaste als lebensrettend.



Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Core Design  
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM,  
12 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\TOMR3

## Die Siedler 3



In unserer spielbaren »Siedler 3« Demoversion wuseln tüchtige Einwohner um die Wette. Ihre Hauptaufgabe ist es, dem gegnerischen Ausbreitungsdrang Einhalt zu gebieten. Dafür ist ein funk-

tionierender Wirtschaftskreislauf bitter nötig, der die Produktion von Waffen ermöglicht.

Achtung: Leider läßt sich die Demo nicht aus der Oberfläche starten. Führen Sie bitte über den Explorer im unten angegebenen Verzeichnis die Setup-Datei aus.



Genre: Wirtschaftssimulation  
Hersteller: Blue Byte  
Erfordert: Pentium/100, 32 MByte RAM,  
75 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\SIEDLER3

## Heretic 2



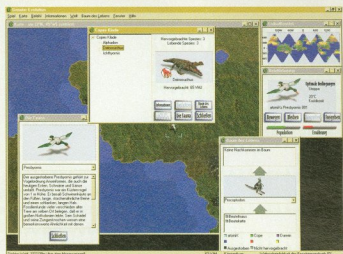
Wetzen Sie mit Held Corvus die Klinge an finsternen Zombiegesellen. In der spielbaren Demoversion gibt es neben dem Standardwaffensortiment, das aus Zauberstäben mit unterschiedlicher Feuerkraft

besteht, auch so manches schicke Extra. So können sie sich damit an einen anderen Ausgangspunkt teleportieren, die Durchschlagskraft ihrer Waffen verdoppeln oder gegnerische Einheiten zu gackernden Hühnern degradieren. Ein Netzwerkmodus mit Deathmatch-Option ist integriert.



Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Raven Software/Activision  
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM,  
62 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\HERET2

## Genetic Evolution



In »Genetic Evolution« warten mehrere Tierarten auf einen menschlichen Pfleger, der sich um sie verantwortungsvoll zu kümmern hat. Während die Entwicklungsgeschichte der Erde simuliert wird, klettern auch Ihre Zöglinge auf der genetischen Karriereleiter nach oben, die Krönung der Evolution besteht natürlich in der Schaffung von intelligentem Leben. Räuberisch veranlagten Tierchen können Sie befehlen, ein Mitglied einer anderen Spezies zu attackieren, um mit den erhaltenen Nahrungsressourcen nach Möglichkeit das eigene Überleben zu sichern. Bei all dem agieren Sie in Konkurrenz zum Computer oder zu menschlichen Mitspielern.

Nach dem Starten der Demo sehen Sie den Ausschnitt einer Karte. Klicken Sie dann einfach die in der Landschaft herumdisenden Tiere an, um festzustellen, ob es sich um ein

Wesen handelt, für das Sie verantwortlich sind. Ist dies der Fall, müssen Sie herausfinden, welcher Landstyp für diese Tierart besonders geeignet ist, weil sie dort optimale Lebensbedingungen vorfindet. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Karte, um nach dem gewünschten Ort zu suchen. Der Name des Landschaftstyps wird in der unteren Statusleiste angezeigt, die Karte läßt sich mit den Cursortasten scrollen. Dann klicken Sie auf »Bewegen« und schicken das Tier hin, wo es hingehört. Auf Wunsch können Sie aber auch die negativen Auswirkungen von Katastrophen wie Erdbeben oder Meteoriteneinschlag beobachten.

Das Spiel mit den Genen ist allerdings nicht ganz einfach. Die Flut an Einstellungsmöglichkeiten verlangt aufgrund ihrer Komplexität selbst wissenschaftlich interessierten Zeitgenossen einiges an Einarbeitungszeit ab, sollte sich aber bald beherrschen lassen.

Das Spiel mit den Genen ist allerdings nicht ganz einfach. Die Flut an Einstellungsmöglichkeiten verlangt aufgrund ihrer Komplexität selbst wissenschaftlich interessierten Zeitgenossen einiges an Einarbeitungszeit ab, sollte sich aber bald beherrschen lassen.



Genre: Strategie  
Hersteller: Egmont Interactive  
Erfordert: Pentium/60, 16 MByte RAM,  
38,3 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\GENETICE

# MEDIUM

Your way to flavor.



0,7/9

mg Nikotin • mg Kondensat



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



# DETHKARZ™

**„300 Sachen in der Korkenzieherkurve –  
das rassicste Arcaderennen am PC!“**

PC Joker, Richard Löwenstein, Wertung: 80%

**„Packende High Speed Rennen in futuristischen  
Welten...absolut überzeugend!“**

GameRacer 1/99

**„Volltreffer!; Unglaublich, wie  
flott sich DethKarz spielt.“**

GameStar12/98, 82%

**„Alles, was ich von einem kurzweiligen,  
aber hochmotivierenden Arcaderennspiel  
erwarte, bekomme ich in Dethkarz geboten“**

Power Play 12/98, Stephan Freundorfer, 85% Solo- und 87% Multiplayer.

**„Superschneller, ultraharter Fun-Racer:  
Dethkarz prügelt die Konkurrenz“**

David Skreiner, Games and More 87%

**„Temporeiche Action, schöne  
Grafik, gutes Fahrverhalten“**

Udo Hoffmann PCPlayer 12/98, 80 %

**GOLD  
PLAYER**

S U P P O R T S

**Saitek R4**

FORCE FEEDBACK WHEEL



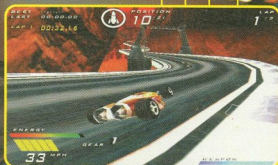
# GNADENLOSE HIGH-SPEED ACTION!



Faszinierende, schnelle 3-D Engine mit realistischen Licht- und gigantischen Spezialeffekten inkl. spektakulärem Replaymode.



Erreiche auf insgesamt 24 rasanten Strecken im Championship-, Arcade- oder Time-Attack-Mode Bestzeiten, und bringe Dein Team an die Spitze!



Wähle aus 12 ultraschnellen Power Maschinen Deinen Favoriten, und lehre Deinen Gegnern durch zahlreiche Upgrades, Waffen und Extras das Fürchten.



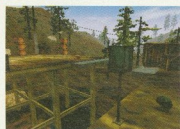
Fahre über's Internet gegen Spieler aus aller Welt, und sichere Dir Deinen Platz in der DethKartz Welttrangliste. Oder trete lokal im Multiplayer Mode gegen bis zu 8 Spieler via Netzwerk-, Modem- oder Nullmodem-Verbindung an.

Minimum Systemvoraussetzung: P-166 MHz mit WIN 95/98, DirectX kompatible Sound- und Grafikkarte, 16 MB Ram, Direct-3-D Beschleunigkarte und 6fach CD-ROM oder schon ab P-200MMX ohne Direct-3D-Beschleunigkarte.





## Trespasser



Im »Jurassic Park« spazierengehen und den Dinosauriern beim Grasens auf der Weide zuschauen? Mit dieser spielbaren Demo läßt sich der alte Menschheits Traum zumindest in digitaler Form verwirklichen. Sie selbst bewegen sich dabei mit Ihrer Maus und der Tastatur durch eine Gegend. Doch Vorsicht, nicht alle anwesenden Tieren sind so zahm, wie sie sowieso nicht ausschauen. Im Klartext: Auch Ihrem virtuellen rechten Arm wird keine Pause gegönnt.

technik



Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Dreamworks Interactive  
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM,  
55 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\TRESPASS

## Wargasm



In ferner Zukunft haben führende Staatsmänner endlich aus der Geschichte gelernt, denn Kriege werden nur noch über ein menschenchonendes virtuelles Netzwerk ausgetragen. In der Rolle eines digitalen Kriegers sorgen Sie abwechselnd mit Hubschrauber, Panzer oder als Soldat für Recht und Ordnung in dem von Freaks gehackten »World Wide War Web«. Den Torso Ihres Panzers drehen Sie mit Hilfe der Shift-Taste, im übrigen erfolgt die Steuerung über die Cursortasten.

technik



Genre: Action-Simulation  
Hersteller: DID  
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM,  
40 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\WARGASM

## Newman Haas Racing



Sofort mitten ins Geschehen versetzt Sie »Newman Haas Racing«, bei dem Sie auf einer Teststrecke gegen die Konkurrenz antreten. Der von Ihnen benutzte Formel-1-Bolid ist nicht nur ein äußerst flinker Konkurrent beim Kampf um die Poleposition; er verzeiht sogar zu hartes Bremsen und überhöhte Geschwindigkeit in Kurven, so daß eine Aufholjagd kein Problem ist. Gesteuert wird er über die Cursortasten in Verbindung mit »A« und »Y« für Beschleunigen und Bremsen.

technik



Genre: Rennspiel  
Hersteller: Psynopsis  
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM,  
3D-Karte, 6 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\NEWMANHA

## Speed Busters



Der Geist der 60er Jahre fährt mit, wenn Sie in Ubi Softs Rennspiel demo mit den Computergegnern um die Wette rasen. Als Hintergrund dient das kurvenreiche Außengelände eines Filmstudios, doch zuvor müssen Sie sich im Auswahlmü erst mal ein erschwingliches Fahrzeug schnappen. Damit dieses anschließend immer schön in der Spur bleibt, sollten Sie fleißig Gebrauch von den Cursortasten machen. Ein eingebauter Turbo sorgt dabei für unverhoffte Ausflüge in die Leitplanken.

technik



Genre: Rennspiel  
Hersteller: Ubi Soft  
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM,  
3D-Karte, 54 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\SPEEDB

## O.D.T.



Springend, kletternd, rollend und robbend bewegen Sie sich durch die Demo von »O.D.T.«. In diesem Actiontitel steht Ihnen eine reichhaltige Waffenauswahl zur freien Verfügung. Unter den vorrätigen Charakteren wählen Sie einen Recken aus, der dann durch düstere Kellergewölbe gesteuert wird, die mit zeitgemäßen Spezialeffekten aufgepeppt wurden. Sollte Ihnen das Tastaturlayout zu spartanisch sein, so können Sie es im Optionsmenü den eigenen Wünschen entsprechend abändern.

technik



Genre: Actionspiel  
Hersteller: Psynopsis  
Erfordert: Pentium/166, 24 MByte RAM,  
3D-Karte, 0 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\ODT

## Mad Trax



Das »POD«-ähnliche Rennspiel »Mad Trax« läßt Sie in futuristischer Umgebung mit weiteren Buggys um die Wette fahren. Versuchen Sie, auf der Rennstrecke herumlungern Power-ups einzusammeln, dann steht Ihnen nach einem Druck auf die Leertaste für kurze Zeit eine höhere Beschleunigung zur Verfügung. Die Demoversion ist ohne lästige Installationsvorgänge direkt von CD spielbar und liegt sowohl in einer 3Dfx- als auch in einer Direct3D-kompatiblen Version vor.

technik



Genre: Rennspiel  
Hersteller: Rayland  
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM,  
3D-Karte, 0 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\MADTRAX



# THONANGEBEND!



Schuster © 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, das EA-SPORTS Logo und Electronic Arts sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragte Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "Schuster" Handelsname. FIFA-Produkt. (c)1997 FIFA TM. Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts. PlayStation und EA sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



## Dominant Species



Als junger »Mindlord« befehlen Sie in »Dominant Species« getreue Untertanen gegen menschliche Wesen, die Ihren Planeten auf dem Wunschzettel der nächsten Eroberungen notiert haben. In bekannter

Echtzeit-Manier wird die Hauptressource »Anima« abgebaut. Genau das sollten auch Sie zunächst tun, um anschließend die ersten Gebäude zu errichten. Die rechte Maustaste verändert die Perspektive, mit der linken werden Einheiten ausgewählt.

technik



Genre: Echtzeit-Strategie  
Hersteller: Red Storm Entertainment  
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM,  
28 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\DOMSPEC

## Enemy Infestation



»Enemy Infestation« präsentiert sich als Echtzeit-Strategiespiel mit Horroreinlagen und düsterer Science-Fiction-Story. Aus isometrischer Perspektive steuern Sie ein Team von Kolonisten und Robotern

im Kampf gegen menschenverachtende Aliens. In der unteren Bildschirmhälfte befindet sich die Aktionsleiste, die Ihnen Details über Ihre Einheiten verrät. Ein Druck auf die Escape-Taste läßt Sie jederzeit eine nützliche On-line-Hilfe aufrufen.

technik



Genre: Strategie  
Hersteller: Clockworks/Ripcord  
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM,  
61 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\ENEMYINF

## Nightlong



In düsterer »Bladerunner«-Atmosphäre wandern Sie in der spielbaren »Nightlong«-Demo als Ermittler durch heruntergekommene Wohnkomplexe. Immer auf der Suche nach Hinweisen, ohne die ein

Fortkommen im Storyablauf nicht möglich ist, nehmen Sie jedes Indiz unter die Lupe. Ein Inventarbildschirm hilft Ihnen dabei - fahren Sie mit dem Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand, zeigt er sich. Mit einem rechten Mausklick benutzen Sie die Objekte.

technik



Genre: Adventure  
Hersteller: Team 17/Trecision  
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM,  
31 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\NIGHTLO

## Thunder Brigade



In der Demo zu »Thunder Brigade« müssen Sie generische Ziele finden und zerstören - vor allem die heißen Luftkämpfe überleben. Sie beschleunigen Ihre Maschine mit Druck auf »A«, mit den

Cursorstasten steuern Sie ihre Ausrichtung, per Leertaste wird gefeuert. Auf der Karte zeigt das mittlere Dreieck Ihre Position an; das äußere Dreieck weist Ihnen den Weg zum Feind. Die Grafik wird übrigens durch fraktale Berechnungen dargestellt.

technik



Genre: Action  
Hersteller: Interactive Magic  
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM,  
48 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\THUNDERB

## Top Gun Hornet's Nest



Schwingen Sie sich als Top-Gun-As Maverick in Ihre F/A-18 und versenken Sie in der ersten Mission Kreuzer vor der Küste Sibiriens. In der zweiten Mission müssen Sie dann vom Flugzeugträger aus starten

und einen Raketenangriff innerhalb eines Zeitlimits verhindern, indem Sie die Silos zerstören. Dazu rüsten Sie Ihre Maschine mit Luft-Boden-Waffen im Konfigurationsmenü aus. Bevor Sie vom Träger abheben, vergessen Sie nicht, mit »A« den Nachbrenner einzuschalten.

technik



Genre: Flugsimulation  
Hersteller: Microprose  
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM,  
93 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\TOPGUNHO

## Lords of Magic: Legends of Urak



Betreten Sie die mystische Fantasywelt Urak, erkunden Sie das Land, bauen Sie Ihre Macht aus und treten Sie mit Schwert, Magie und einer Söldnerarmee dem Bösen entgegen. In der Demo dreht sich alles

um den Kampf Elfen gegen Zwerge. Die Vollversion enthält neben dem Originalprogramm das Ergänzungsset »Legends of Urak«, in der zusätzliche Charaktere, Artefakte und Quests enthalten sind; mehr als 100 Stunden zusätzlichen Spielspaß soll die Erweiterung bieten.

technik



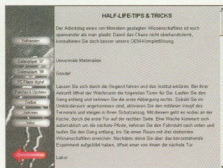
Genre: Strategie  
Hersteller: Sierra  
Erfordert: Pentium/100, 16 MByte RAM,  
48 MByte auf der Festplatte  
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\LOMSE

## PC-Player-Datenbank

Die Spiele-Datenbank hat es in sich: Sie können nicht nur Bilder, Wertungskästen und Tester-Meinungen zu den Spielen abfragen. Zusätzlich haben wir eine Option eingebaut, mit der Sie schnell und einfach Tips und Tricks abrufen. Suchen Sie dazu wie gewohnt das betreffende Spiel aus der Liste aus und klicken Sie auf den Listeneintrag. Daraufhin bekommen Sie die üblichen Informationen. Wenn zusätzliche Tips verfügbar sind, sehen Sie in der rechten unteren Ecke des Bildschirms einen animierten Tips-Button. Klicken Sie darauf, um die Informationen angezeigt zu bekommen. Mit einem Rechtsklick im Textfenster können Sie die Tips ausdrucken.



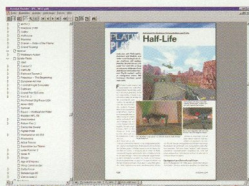
Wenn der Tips-Button erscheint, sind Tips, Tricks und Lösungen zum ausgewählten Spiel verfügbar. Klicken Sie auf den Button ...



... und schon bekommen Sie die Tips präsentiert.

## PC Player digital

Sie erhalten mit jeder PC Player Plus die Heftausgabe des Vormonats nochmals in digitaler Form – ideal zum Recherchieren und Archivieren. Klicken Sie dazu auf der CD B den Button »PC Player digital« an. Nachdem Sie den Acrobat Reader installiert haben, steht Ihnen die Digitalversion zur Verfügung. Sie können entweder eine Rubrik oder die Gesamtausgabe auswählen. Mit dem Reader-Programm läßt es sich auch nach Begriffen innerhalb der gesamten Digitalausgabe suchen.



Die Navigationsmöglichkeiten im Acrobat Reader sind sehr vielfältig. Klicken Sie entweder auf ein Stichwort in der linken Spalte, um zu einem bestimmten Artikel zu kommen. Oder Sie blättern mit den beiden Pfeiltasten oben die Seiten einzeln durch.

## Video-Clips

Sämtliche Videos auf dieser CD liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbildmodus gut aussehen. Die Videos starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los. Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes

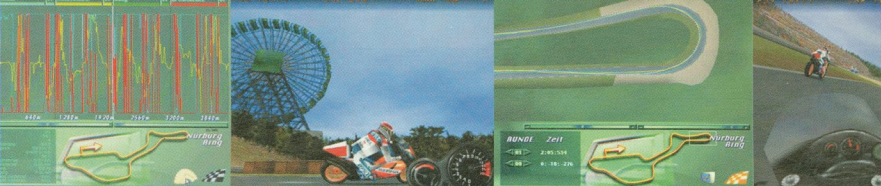
»ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95b und Windows 98 normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95a benutzen, finden Sie einen ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ACTMOVIE. Auch für alle Benutzer von Windows 3.x haben wir einen MPEG-Player auf die CD gepackt. Sie können diesen entweder von der CD-Oberfläche aus installieren oder direkt aus dem Verzeichnis \UTIL\VMPEG.

## Multimedia-Leserbriefe

Diesen Monat in den Multimedia-Leserbriefen: Unglaubliche Einblicke in das Leben vor 10 000 Jahren, Kinosensationen, die Ihnen den Atem stocken lassen, und Duke Kögelmayer gibt hilfreiche Tips für das Fest der Liebe.







# HIERMIT TRAI DER

*Realistische Simulation der Fahrphysik*

*15 naturgetreue Rennstrecken*

*Detaillierte Datenaufzeichnung: Brems- und Gashebelstellung, Federwege, Geschwindigkeit, Drehzahl, Motorleistung, Ideallinien, Reifenhaftung usw.*

*Dynamische Rennlogik paßt sich der Fähigkeit des Spielers an*

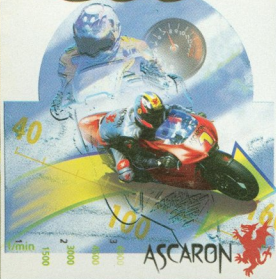
*3 Motorradklassen: 125ccm, 250ccm und 500ccm*

*Verschiedene Modi: Test, Rennen, Grand Prix, Weltmeisterschaft, Netzwerk*

*Spektakuläre Unfälle und Überschlüge der Motorräder und Fahrer*

*Spezielle Unterstützung von 3D-Grafikkarten*

**Grand Prix  
500<sup>ccm</sup>**



**FUNSOFT.**

COMPACT  
discPC  
CD-ROM





# Letzte Meldungen

## Voodoo3 kommt

Auf der Comdex-Messe in Las Vegas stellte 3Dfx den neuen Voodoo3-Chip vor. Der Prozessor verfügt über einen RAMDAC von 350 MHz und ist somit mehr als doppelt so schnell wie zwei Voodoo2-Karten im SLI-Modus. Außerdem beherrscht der Chip Auflösungen von bis zu 2048 mal 1536 Pixel – mehr, als die meisten Monitore zur Zeit verkraften.

## Fallout bei Sierra

Nachdem Tim Cain, Chefdesigner des Rollenspiels »Fallout«, sich von Interplay losgesagt hat, wird sein nächster RPG-Titel bei Sierra erscheinen.

## Kein netter Zug

Entgegen der Behauptung auf der Packung kann bei der Verkaufsversion von »N.I.C.E. 2« pro CD nur eine Person an Netzwerkspielen teilnehmen, nicht deren zwei. Dieses Problem liegt im Kopierschutz begründet; ob und wann Synetic einen Patch nachschickt, ist noch nicht genau bekannt, die Programmierer arbeiten jedenfalls an einer Lösung.

## Interplay schwächelt – Fusion mit Virgin?

Aufgrund massiver Verluste im dritten Quartal dieses Jahres, unter anderem wegen hinter den Erwartungen zurückbleibenden Verkaufszahlen des PlayStation-Titels »Wild 9«, hat Interplay einige Mitarbeiter entlassen, darunter Ali Atabek (»M.A.X. 2«). Außerdem ist das Adventure-Projekt »Secret of Vulcan Fury« gestoppt und vorläufig auf Eis gelegt

worden. Der Titel sei zwar laut Interplay nicht vom Tisch, doch das komplette Entwicklungsteam wurde ebenfalls gefeuert. Andere Abteilungen hat man zusammengelegt, darunter die Entwicklungsteams Tribal Dreams und Flat Cat.

Kurz vor Redaktionsschluss wurden Pläne für eine Fusion mit Virgin bekannt, die Verhandlungen sind dem Vernehmen nach bereits in vollem Gang.

## Aber hallo!

Laut einer Pressemitteilung der Agentur Multi Media Press Connection hat Frank Elstner einen sofortigen Vertriebsstopp der mäßigen PC-Spielekompilation »aber hallo!« aufgrund der Namensgleichheit mit der ebenso mäßigen (und schon vor Jahren abgesetzten) Spielshow gefordert. Zwei Tage vor Prozeßbeginn habe der Showmaster seine Klage jedoch zurückgezogen.

## Interactive Magic und Take 2

In den letzten Wochen kursierten in der Branche und im Internet Gerüchte, daß Take 2 »Wild« Bill Stealys Softwarefirma Interactive Magic übernehmen will. Die deutsche Niederlassung von I-Magic teilte uns jedoch mit, ein Verkauf sei derzeit nicht geplant.

## Autodiebstahl

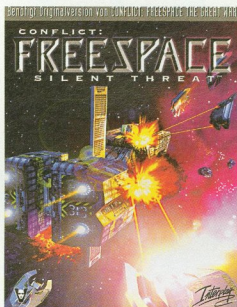
Der Nachfolger zu »Grand Theft Auto« wird voraussichtlich im Oktober des nächsten Jahres in den Geschäften erhältlich sein. Für das Spiel zeichnet als Entwickler wieder DMA Designs verantwortlich und abernals dürfen Sie unlautere Methoden einsetzen, um an Ihr Ziel zu gelangen.

## Traummaschine

Ein kleiner Blick über den Tellerrand: Segas neue Spielkonsole Dreamcast wird seit Ende November in Japan verkauft. Das Gerät verfügt über PowerVR-Technologie, bis Weihnachten sollen laut Sega rund 30 Titel erhältlich sein, darunter eine Versoftung von Roland Emmerichs Japano-Remake »Godzilla«. Mittlerweile liegen angeblich schon derartig viele Vorbestellungen seitens der Händler in aller Welt vor, daß Sega mit der Produktion nicht mehr nachkommt.

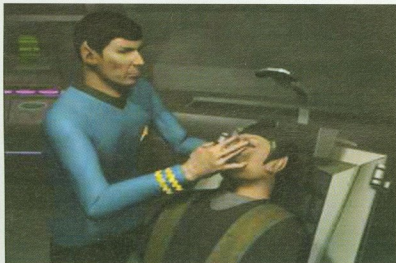
## Ion Storm wirbelt Staub auf

Gerüchte im Internet besagen, daß acht hochrangige Designer John Romeros Firma Ion Storm mit unbekanntem Ziel verlassen haben. Bis zum Redaktionsschluss konnten wir weder von Ion Storm, noch von Eidos Interactive eine offizielle Stellungnahme bekommen, daher ist unbekannt, ob »Daikatana« und »Anachronox« wie geplant veröffentlicht werden. (mash)



## Silent Threat flügelarm

Aufgrund des Kopierschutzes ist es einigen Besitzern von »Conflict: Freespace« nicht möglich, die Add-on-CD »Silent Threat« zu installieren – auch wir mußten deswegen in dieser Ausgabe leider auf einen Test verzichten. Interplay Deutschland ist das Problem bekannt, man hat uns schnelle Abhilfe versprochen.



Secret of Vulcan Fury wird momentan nicht mehr weiterentwickelt.

# Der Kampf ist das Schicksal, das uns erwartet...

Hörcht auf Ihr Recken, die Unholde sind wieder angetreten, um sich fürchterlich zu rächen. Alles was uns lieb ist auf Erden, wollen sie vernichten. Rachedurst haben sie Ihre Scharen und Anstrengungen verdoppelt, mit Stahlstangen, Schwertern und Brandpfeilen nähern sie Sich dem Schauplatz des Kampfes.

Seid also gerüstet, Ihr edlen Helden des gerechten Weges. Unsere Söhne sollen den Weg des Tapferen gehen, wenn es darum geht, des Feindes Mut und Wille zu brechen um die entscheidende Schlacht zu schlagen.



'Myth 2' bietet alles, was das strategische Kriegerherz höher schlagen läßt:

- Multiplayer- u. Internet-Kampagnen
- Drei wählbare Kameraperspektiven mit stufenlosem Zoom für den optimalen 3D-Kick
- Bewegliche Polygon-Modelle wie Windmühlen & Zugbrücken.
- Magisches Effekfeuerwerk - mit Partikelsystemen, Transparenzen & aufwendigen sound-Abmischungen.
- Neue KI: Ihre Gegner sind noch heimtückischer und gefährlicher als Ihre Vorgänger.





# Erfahrener Hacker gesucht

Electronic Arts hat sich die Vertriebsrechte für alle zukünftigen Titel von Looking Glass gesichert. Dazu gehört auch eine Fortsetzung, die Abenteurer rund um den Globus bereits seit Jahren lauthals einfordern: »System Shock 2«.

Die Urversion wurde 1994 bei Looking Glass Technologies entwickelt und von Origin Systems vertrieben. Designer-Legende Warren Spector, der zur Zeit in den Diensten von Ion Storm mit dem 3D-Rollenspiel »Deus Ex« ein Konkurrenzprodukt entwickelt, drückte dem Titel damals sein Gütesiegel auf: packende Handlung, hervorragendes Design und eine dreidimensionale Spielumgebung mit First-Person-Perspektive. All das zu einer Zeit, in der 3D-Umgebungen weder gang noch gäbe waren. Die Origin-Looking-Glass-Kombo produzierte damals neben System Shock auch die »Ultima Underworld«-Spin-offs. Es ist daher sicher kein Zufall, daß »System Shock 2« eine Mischung dieser beiden Klassiker darstellt. Bedenkt man zudem, daß Origin inzwischen ebenfalls eine hundertprozentige Tochter von Electronic Arts ist, schließt sich der Kreis. Nur diese Konstellation machte das Sequel überhaupt möglich, da Origin bislang wie eine eifersüchtige Glucke auf der Lizenz saß, gleichzeitig aber die eigene Entwicklung eines zweiten Teils verweigerte. Einen Warren Spector hat Looking Glass dieser Tage nicht mehr in petto, glücklicherweise sind der Firma aber noch einige am Original beteiligte Veteranen erhalten geblieben, darunter Doug Church, Sean Barret, Marc LeBlanc und Rob Fiermier. Obwohl die Jungs mittlerweile unter dem Label Irrational Games unter eigener Regie arbeiten, zeigten sie sich mehr als willig, für dieses Pro-



Das Interface wurde komplett neu entwickelt und auf Rollenspiel getrimmt.

jekt mit ihrem ehemaligen Brötchengeber zu kooperieren. Damit wären nun sage und schreibe vier verschiedene Firmen in diesem Projekt involviert – undenkbar für die meisten Branchen, aber ganz normaler Alltag in der Spieleindustrie.

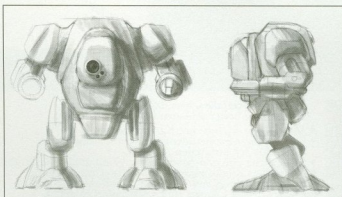
## Shodans Rückkehr

Zum besseren Verständnis des zweiten Teil ist es notwendig, sich ganz kurz an die Ereignisse in System Shock zu erinnern. Das Spiel war eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel mit einer ordentlichen Prise Action. Der Spieler ist ein Hacker, der auf der Weltraumstation Citadel aus dem Koma erwacht. Die Crew wurde von dem Supercomputer Shodan in Mutanten verwandelt. Mit einem Neural-Implantat kann sich der Spielcharakter in den Cyberspace einklinken, um dort Hinweise zu sammeln. System Shock bestand

aus zehn offenen Levels, das heißt, man konnte immer in einen bereits abgeschlossenen Abschnitt zurückkehren, der zwischenzeitlich wieder von Cyborgs und Robotern bevölkert wurde. Shodan, ein »weiblicher« Computer, war zweifellos die bis dato hinterhältigste und gemeinste Bösewichtin in der bewegten Geschichte der digitalen Unterhaltungsindustrie.

Deshalb ist es nur logisch, daß Shodan auch in System Shock 2 den Spieler wieder das Fürchten lehren soll. Damit nicht genug: Shodan hat sich mit einem neuen Charakter verbündet, der ihr an Fiesheit in nichts nachsteht. Circa 20 Jahre nach den Geschehnissen im Vorgänger beginnt das Spiel diesmal im Inneren eines Raumschiffs. Sie wählen Ihren Charakter aus einer von drei militärischen Zuordnungen: Marine, Navy oder Secret Service. Nachdem es sich um ein Rollenspiel handelt, komplett mit Charaktergenerierung und -entwicklung, entsprechen diese Auswahlmöglichkeiten im Prinzip den Charakterklassen eines herkömmlichen RPGs, das bedeutet, der Marineinfanterist verkörpert den Kämpfer, der

Geheimagent ist das Gegenstück zum Magier. Alle Charaktere verfügen über eine Reihe von Fähigkeiten, deren Werte



Die Konzeptzeichnungen und das Endprodukt: Solchen Wartungsrobotern werden Sie in den Gängen der Station in Massen begegnen.





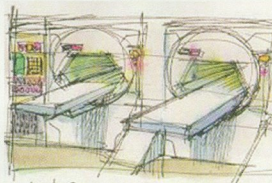
Selbst eine Einkaufspassage gibt es auf dieser gut ausgestatteten Raumbasis.

sich während des Spiels erhöhen. Darunter befinden sich auch die »Cy-Powers«, die Ihr Geschick im Umgang mit Computern bestimmen. Hacking ist nach wie vor Bestandteil des Spiels, allerdings nicht in der gewohnten Form. Anstatt sich in den Cyberspace einzuklinken, findet die Datensuche über gewöhnliche Terminals und Schaltpläne statt.

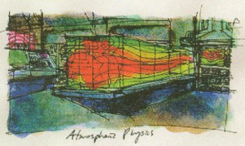
## Engine geklaut

Looking Glass verwendet für die Programmierung eine aufgepeppten Version der »Thief«-Engine, die für das gleichnamige Spiel entwickelt

wurde. Die Besonderheit dieses Tools besteht in der Art und Weise, in der Objekte bearbeitet werden können. Sie reagieren auf die verschiedensten äußeren Einflüsse, unabhängig davon, ob diese vom Spieler oder von der Umgebung eingeleitet werden. Hitze, Kälte und Feuchtigkeit hinterlassen logische Spuren und verändern das Objekt abhängig von dessen Beschaffenheit. Bis zu 500 Parameter können einem solchen Objekt zugeordnet werden. Darüber hinaus ermöglicht die Engine eine Auswahl verschiedenster Charakterbewegungen. Sie können sich zur Seite lehnen, kriechen, springen, sich an Wänden hochziehen, ducken und andere akrobatische Kabinettstückchen ausführen. Alle Charakter wurden im Motion-capturing-Verfahren zunächst gefilmt und dann als Polygon-Modell gerendert. Thief beweist, daß die Engine außerdem über ein ausgesprochen akkurates Physikmodell und sehr gute dynamische Soundeffekte verfügt. All dies könnte natürlich zu der Annahme verleiten, daß es sich bei System Shock 2 um nichts weiter als ein »Thief in Space« handelt. Designer Kevin

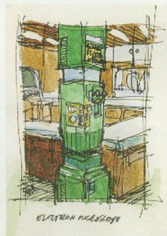


Medical Scanners erlauben schnelle Diagnosen.



In diesem Teil der Station wird unter anderem das Klima kontrolliert.

Levine will davon nichts wissen: »Wir überlegen, ob wir der Engine nicht den Namen Shock Engine geben sollen. Wir haben so viele Änderungen und Anpassungen vorgenommen, daß es sich praktisch



Unter dem Elektronenmikroskop werden die Dinge gleich viel klarer.



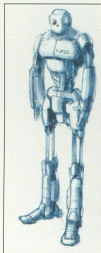


Sichtlich erstaunt über die Unordnung im Umkleieraum zieht sich der stolze Held indigniert zurück.

um ein neues Tool handelt. Wir haben jetzt beispielsweise 16-Bit-Farben und dynamische Lichteffekte, ein besseres Interface, um nur einige der Verbesserungen zu nennen. Ich behaupte, daß sich von allen wiederbenutzten Engines (siehe »Half-Life« oder »Sin«) unsere am meisten vom Original unterscheiden wird.«

Eine weitere wesentliche Veränderung gegenüber Thief ist die rollenspielgerechte Anpassung des Inventarsystems. Die Anzahl der verfügbaren Inventarplätze ist limitiert, steigt aber im Verhältnis zur Stärke des Spielers. Wie in den meisten Rollenspielen wird der Charakter im Interface als Puppe dargestellt, die bewaffnet und ausgestattet werden kann. Neben den Inventarschächten finden wir eine ebenfalls begrenzte Anzahl cybernetischer Implantate, die notwendig sind, um Computer zu hacken, Reparaturarbeiten durchzuführen oder Waffen zu manipulieren. In der korrekten Auswahl dieser Implantate kommt ein wichtiger strategischer Aspekt des Spiels zum Tragen.

Die grafischen Fähigkeiten der Engine stehen außer Zweifel. Dynamische Licht- und Schatteneffekte sind mittlerweile ohnehin Standard, und Wettverhältnisse spielen hier keine Rolle, da sich das Geschehen im Inneren einer



Prototyp eines Roboters, der darauf hofft, im fertigen Spiel eine Rolle zu ergattern.

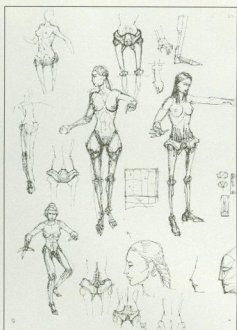


So oder so ähnlich wird Ihr Charakter im fertigen Spiel aussehen.

Raumbasis abspielt. Schicke 3D-Engines gibt es jedoch massenweise, und allzu viele Spiele, die in berauschender 3D-Verpackung daherkommen, entpuppen sich später als spielspaßlose Hüllen. Dazu die Designer: »Es ist richtig, daß heute in der Industrie ein gewisser Druck herrscht, ein Spiel zu machen, das in erster Linie prima aussieht. Allzu oft kommt dabei am Ende eine heruntergedumpte Version mit guter Grafik und null Spielspaß heraus. Wir wollen ein spannendes Spiel mit der Komplexität eines echten Rollenspiels schaffen.«

## Deathmatch – nein, danke

Auch System Shock 2 ist wieder in mehrere Level unterteilt, in denen diverse Missionen zu erfüllen sind. Daneben gibt es zahlreiche Sub-Quests, die zwar nicht unbedingt bewältigt werden müssen, um das Spiel zu beenden. Dennoch empfiehlt es sich, diese anzunehmen, da man hierfür mit zahlreichen Power-ups, Erfahrungspunkten und sogar neuen Story-Elementen belohnt wird. Die Größe



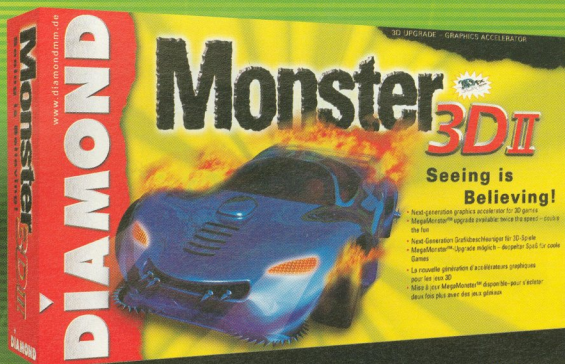
Auch von weiblichen Cyborgs kriegt der Spieler eins auf die Mütze.

der Level ist unterschiedlich, sollte aber ausreichend sein. Looking Glass mißt den Levelumfang nicht in Screens oder Pixeln, sondern in Fuß. Einer der Demo-Level verfügte über eine Fläche von 500 mal 200 Fuß, was etwa 10 000 Quadratmetern entspricht. Nicht überragend, aber auch nicht schlecht. Zudem kommt es in erster Linie darauf an, was in einem Level passiert, und nicht auf dessen Größe.

Multiplayer-Unterstützung wird ein wesentlicher Bestandteil des neuen System-Shock-Universums werden. Wer hier jedoch ein Fragfestival im Stil von »Unreal« erwartet, sollte sich anderweitig umsehen. Kooperatives Spielen ist angesagt – Deathmatch brauchen erst gar nicht vorstellig zu werden. »Spieler, die eine gelungene Solo-Player-Erfahrung schätzen und diese mit Freunden wiedererleben wollen, sind unsere Zielgruppe«, äußert sich Designer Kevin Levine zu diesem Thema. Über die Anzahl der Spieler macht man sich noch keine allzugroßen Gedanken und konsequenterweise auch keine Angaben. Musik und Soundeffekte trugen erheblich zur



Konzeptzeichnung des Genetiklabors an Bord der Raumstation.



**wahnsinns grafik**

**coole 3d effekte**

**gnadenlose voodoo<sup>2</sup>**

**super geschwindigkeit**



PC Direkt 5/98



PC Player 4/98

[www.diamondmm.de](http://www.diamondmm.de)

# Monster 3D II

Die Monster 3D II ist da! Der ultimative 3D-Grafikbeschleuniger: Bis zu 5mal schneller mit dem neuen Voodoo<sup>2</sup>-Chipsatz, 8 oder 12 MB EDO DRAM und optimierten Treibern. Sogar mit doppeltem Speed, wenn ihr zwei Monster 3D II mit einem internen Kabel verbindet. Und das bei über 400 verschiedenen Spielen! Also: Monster 3D II holen. Sonst bleibt der Bildschirm flach!

## Die Fakten:

- **Next-Generation Grafikbeschleuniger für 3D-Spiele**
- **MegaMonster-Upgrade möglich - doppelter Spaß für coole Games**
- **Add-On-Design - Deine Grafikkarte bleibt drin**
- **Beschleunigt über 400 verschiedene Spiele**

**DIAMOND**

M U L T I M E D I A

Actehis Computerhandelsges.  
D-Tel: +49-29 21-99-0  
D-Fax: +49-29 21-99-3399  
A-Tel: +43-1-79 74 90  
CH-Tel: +41-1-745 71 11

Computer 2000  
D-Tel: +49-180-323 12 41  
D-Fax: +49-180-52 66 377  
A-Tel: +43-1-488 01-0  
CH-Tel: +41-41-799 10 00

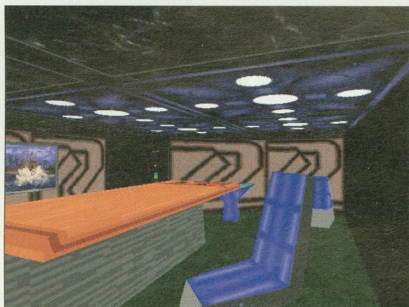
Astra Datentechnik GmbH  
D-Tel: +49-2233-68 78-800  
D-Fax: +49-2233-68 78-831

Frank & Walter Comp. GmbH  
D-Tel: +49-531-2118-0  
D-Fax: +49-531-2118-192

Macrotron Distribution GmbH  
D-Tel: +49-89-4208-0  
D-Fax: +49-89-4208-653

Peacock AG  
D-Tel: +49-2957-79-0  
D-Fax: +49-2957-79-9291





Zum Vergleich: So sah System Shock vor fünf Jahren aus.



Shodan übernimmt auch in System Shock 2 wieder die Rolle Ihres Widersachers.

dichten Atmosphäre im Vorgänger bei. Spieler werden sich noch an den bizarren Kontrast zwischen den harten Techno-Riffs im eigentlichen Spiel und dem unsäglich Gedüdel im Aufzug erinnern. Beide werden auch im Sequel zu finden sein. Kommunikation erfolgt wieder in der Form von Audio-Logs. »Darüber haben wir lange diskutiert«, meint Levine, »und letztendlich haben wir auf Videosequenzen zugunsten von Audio-Dateien verzichtet. In System Shock mußte man nie das Spiel unterbrechen, um sich die Story anzuschauen. Während man die Logs hörte, konnte man andere Sachen erledigen. Allerdings werden wir neben den Logs noch eine neue, sehr System-Shock-spezifische Medienform vorstellen.« Letztendlich noch ein Wort zum Interface und damit zu einem der Schwachpunkte des Originals. Obwohl es möglich war, den Körper seines Charakters in eine menschliche Brezel zu verbiegen, war die Steuerung nicht sonderlich intuitiv und äußerst gewöhnungsbedürftig. Das soll sich in jedem Fall ändern. Natürlich will man die außergewöhnliche Bewegungsvielfalt beibehalten. Es wird beispielsweise weiterhin möglich sein, um die Ecke zu schauen oder sich in mehreren Stufen hinzuknien. Das neue Interface soll zudem lernfähig sein und die Bewegungen des Spielers selbstständig interpretieren können. Die Steuerung

erkennt quasi aus der Bewegung des Spielers den nächsten logischen Schritt und führt diesen beim folgenden Mausklick aus. Wie genau das funktionieren soll, wurde uns leider nicht verraten. Es bleibt uns also nichts anderes übrig, als die Designer beim Wort zu nehmen.

## Geht's auch ohne Spector?

Ob System Shock 2 die neue Generation der PC-Spieler ebenso in den Bann ziehen kann wie der Vorgänger, ist fraglich. Looking Glass hatte in der Vergangenheit keinen größeren Hit aufzuweisen, und die Tatsache, daß Thief – trotz immenser Verspätung – ohne Multiplayer-Option ausgeliefert wird, gibt zu denken. System Shock 2 kann sich einen solchen Fauxpas sicher nicht leisten. Dementsprechend vorsichtig ist man auch beim Veröffentlichungsdatum: »Irgendwann im nächsten

Jahr« bedeutet in der Regel »Ende nächsten Jahres mit der Option erstes Quartal Folgejahr«. Auch das Fehlen von Warren Spector, der treibenden Kraft hinter dem Vorgänger, ist sicher ein Manko. Im übrigen könnte es hier durchaus zu einem direkten Vergleich zwischen dem Meister und seinen Schülern kommen, da dessen »Deus Ex« ungefähr zur gleichen Zeit wie System Shock 2 erscheinen soll. Kevin Levine sprüht dennoch voller Selbstvertrauen: »System Shock 2 wird wesentlich mehr werden als noch ein unnötiger 3D-Shooter in einem ohnehin nicht von Einfallsreichtum dominierten Genre. Es ist eine gelungene Kombination aus einem auf Statistiken basierenden Rollenspiel mit einer physikalisch korrekten 3D-Welt. Wir liegen irgendwo zwischen Fallout und Unreal – und damit genau richtig.« Wie richtig er mit dieser Behauptung liegt, werden wir im Herbst hoffentlich selber beurteilen können. Es ist natürlich schön, daß die Designer mit Begeisterung bei der Sache sind, und auf dem Papier macht System Shock 2 bereits jetzt eine gute Figur. Was unter dem Strich dabei rauskommen wird, steht auf einem anderen Blatt. Hoffen wir das Beste! (Markus Krichel/mash)

### SYSTEM SHOCK 2 – FACTS

- Hersteller: Looking Glass Technologies/EA
- Genre: Rollenspiel
- Termin: 4. Quartal 1999
- Besonderheiten: Nachfolger eines absoluten Klassikers; echtes Rollenspiel; Shodan ist wieder da.

## Dark Project – Der Meisterdieb

Mit fast 18 Monaten Verspätung hat es nun endlich geklappt. Die »Thief«-Goldmaster befindet sich auf dem Weg ins Presswerk. Der von Eidos Interactive vertriebene Looking-Glass-Titel sollte somit bis spätestens Mitte Dezember in den Regalen stehen. So ganz hat es aber doch nicht hingehauen mit den versprochenen Features. Es fehlt beispielsweise der Multiplayer-Modus. Ein Anruf bei Looking Glass förderte auch keine



Auf einen Mehrspieler-Modus werden Sie bei Dark Project wohl verzichten müssen.

schlüssige Antwort zutage: »Thief wird zu diesem Zeitpunkt ohne Multiplayer-Modus ausgeliefert«, meinte die PR-Abteilung. »Ob wir

diesen in einem Patch nachreichen werden, steht zur Zeit noch nicht fest. Momentan wollen wir dazu nicht weiter Stellung nehmen.

Thief ist im Grundsatz ein Soloplayer-Spiel, das sich für traditionelles Death-Matching nicht eignet.

Ansonsten überwiegt aber der Eindruck, daß Designer Gregg LoPiccolo gute Arbeit geleistet hat. Zwar merkt man den Grafiken die lange Entwicklungszeit an, doch das Gameplay stimmt, die

Story ist gut und die Musik sogar hervorragend. Ein ausführlicher Test folgt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

Preview: Flight Unlimited 3

# Schlaflos in Seattle

Looking Glass hat mit der Entwicklung des dritten Teils der zivilen Flugsimulation »Flight Unlimited« begonnen. Diesmal geht es nach Seattle, regenreichste Stadt der USA und Wohnsitz von Bill Gates.

Detaillierte Landschaften sind das Markenzeichen der Flight-Unlimited-Serie.



Bei den simulierten Militärfliegern ist Electronic Arts der unumstrittene König der Branche. Ganz anders sieht es jedoch bei den zivilen Genrevertretern aus. Sobald Cessnas, Pipers oder Lear-Jets im Spiel sind, hat Microsoft in der Publikumszahl ganz klar die Nase vorn. Der »MS Flight Simulator« hat sich in den vergangenen Jahren einen derart großen Marktanteil erlangt, daß die meisten Firmen diese Arena gar nicht erst betreten. Der einzige ernstzunehmende Konkurrent war bisher »Flight Unlimited« von Looking Glass Technologies, ein Spiel, das nach Ansicht der meisten Genrefans dem Gates-Produkt haushoch überlegen ist. Was lag für EA daher näher, als sich die Vertriebsrechte zu sichern und zur Luftschlacht gegen Microsoft zu blasen?

## Spektakuläre Landschaft

Looking Glass enthüllte den dritten Teil der Flight-Unlimited-Serie im August dieses Jahres auf der MicroWINGS Flight Simulation Conference in Orlando, Florida. Ebenso wie die beiden Vorgänger verfügt auch die nächste Folge über photorealistisches Terrain, das mit Hilfe von Satellitendaten bis ins kleinste Detail nachgestellt wurde. Die Szenerie wurde von San Francisco in den amerikanischen Nordwesten, genauer gesagt nach Seattle im Bundesstaat Washington verlegt. Dieser Ort wurde mit viel Bedacht ausgewählt, denn Seattle kombiniert eine spektakuläre Landschaft mit einem schwer navigierbaren Luftraum. Der Pazifik, zahlreiche Seen und Gebirge liegen praktisch nebeneinander. Der 5000 Meter hohe Mount

besten Regentropfen aller Zeiten. »Alles in allem die perfekte Umgebung für einen komplexen Flugsimulator.

Die neue Engine simuliert die Witterungsverhältnisse originalgetreu und ermöglicht eine noch detailliertere 16-Bit-Grafikdarstellung als der Vorgänger. Bewegliche Objekte wie Autos oder sogar Fußgänger sind problemlos vom Cockpit aus zu erkennen. Auch auf den Flugplätzen geht es mittlerweile wesentlich lebhafter zu. Fünf neue Flugzeuge, darunter ein Business-Jet, ein Wasserflugzeug und ein Ultra-Light-Flieger, warten auf den Piloten. Die genauen Typen will Looking Glass noch nicht preisgeben, da die Lizenzverhandlungen mit den Herstellern gerade im Gange sind.

## Bill, wir kommen!

Flight Unlimited 3 verfügt über mehrere Szenarien, die die sonst so beschauliche zivile Luftfahrt wesentlich spannender gestalten sollen. So findet sich der Spieler in Unwettern, beschädigten Flugzeugen und unter anderen Mayday-Bedingungen wieder. Der mitgelieferte Editor erlaubt das Design eigener Horror-Szenarien.

Looking Glass selbst beschreibt Flight Unlimited als eine »Flugsimulation mit Sinn für Humor«. Wenn man weiß, daß Softwaregigant Microsoft seinen Sitz in Seattle hat und Bill Gates dort wohnt, sind die möglichen humoristischen Einlagen schier unbegrenzt. (Markus Krichel/mash)

### FLIGHT UNLIMITED 3 – FACTS

- Hersteller: LookingGlass/Electronic Arts
- Genre: Flugsimulator
- Termin: 3. Quartal 1999
- Besonderheiten: Exakte Reproduktion der Landschaft; Szenario-Editor.



▲ Die Szenerie wird im fertigen Spiel wesentlich besser aussehen. Satellitendaten sind noch nicht implementiert.

Die »Space Needle« ist das Wahrzeichen von Seattle.



Rainier ist ein Berg vulkanischen Ursprungs und könnte in den Szenarien für Überraschungen sorgen.

Auch das Stadtbild von Seattle kann sich sehen lassen. Der 220 Meter hohe »Space Needle«-Fernsehturm ist eines der populärsten Gebäude der Vereinigten Staaten. Darüber hinaus ist diese Gegend für ihre schnell wechselnden Wetterverhältnisse bekannt. In der Regel lautet die Wetterprognose »Regen mit gelegentlichem Sonnenschein«. Nicht umsonst behauptet das Design-Team mit Stolz: »Flight Unlimited hat die



# MEISTERSCHAFTSSPIEL

## EINZELRENNEN

# Hier kriegst Du die volle Packung,...

## MEHRSPIELERMODUS

## TRAINING / TIME ATTACK



Shoot Out - Modus umfangreiches Waffensortiment und Zubehör für Gegenmaßnahmen • im offenen Liga-System je Rennwochenende mehrere Rennen zur Auswahl • die Meisterschaftsoptionen "Knock Out", "Klassen- oder Typenrennen" • eine Vielzahl an Rennoptionen u.a.

24 Strecken • insgesamt 96 Varianten durch umkehrbare Fahrtrichtung und Spiegelmodus • unterschiedliche Straßenbeläge mit Auswirkungen auf die Fahrdynamik • ca. 40 unterschiedliche Fahrzeuge in den 8 Klassen u.a. Premium Class, Classic Class, Bonsai Racer und den speziellen Shoot Out - Racem • Fahrzeugtuning und individuelle Fahrzeugeinstellungsmöglichkeiten • komplexe Fahrdynamik • für den

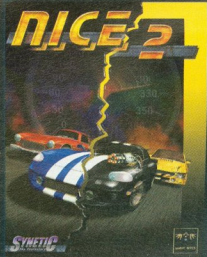
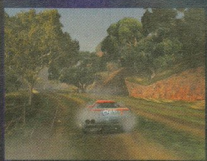
8. Individuelle Fahrzeugtuning von 22

Item	Value	Weight	Cost
Engine	100 hp	100 kg	1000
Exhaust	100 hp	100 kg	1000
E.M.P. Release	4	27 kg	1000
Motorcycle	2	25 kg	1000
Bumper Reverse	5	55 kg	1000
Motor Manager	3	23 kg	1000
Dark Night	4	25 kg	1000
Night Weather	5	45 kg	1000
Minion	4	80 kg	1000
Turbo	2	19 kg	1000



"Baumkollision an/aus", "Art der Fahrphysik" • unterschiedliche Trainingsmodi, auch Time Attack (Ghostmodus) rundenbasiert oder auf Rennstrecke • Boxenstops zum Auftanken und Nachladen • 4 Tageszeiten • unterschiedliche Wetterbedingungen • Off-Road • Spezialeffekte, wie Licht- und Schattenberechnung, Explosionen, Rauchentwicklung, Metallic-Effekte und vieles mehr • intelligente und lemfähige Gegner • Replay-Archiv inklusive Schnittplatz • Sponsoring • "EDDIs" Hilfe-System • einfache und übersichtliche Spielsteuerung • Optionsvielfalt • Fahrzeugnameneditor • Mehrspielermodus u.a. im Netzwerk für bis zu 8 Spieler • Musikauswahl • 3D-Sound • Unterstützung gängiger 3D-Grafikkarten...

...und viele weitere EXTRAS ohne Aufpreis!





# NICE 2

**GOLD  
PLAYER**

"...N.I.C.E. 2, dem Rennspiel,  
das fast alles kann..."  
Udo Hoffmann, PC Player



"In N.I.C.E. 2 verläßt Ihr die  
ausgefahrenen Spurrillen, die  
Dutzende Rennspiele in diesem  
Jahr auf dem digitalen Asphalt  
hinterlassen haben."  
Stephan Freundorfer, Power Play



"Viel Spaß und noch mehr Spaß  
fürs Geld - wer sich unbesichert  
in Geschwindigkeitsrausch  
versetzen will, wäre blöd, wenn  
er N.I.C.E. 2 im Händlerregal  
stehen lassen würde."  
Andreas Lober, GamesMania

"Das ultimative Fun-Rennspiel"  
Michael Galuschka, GameStar



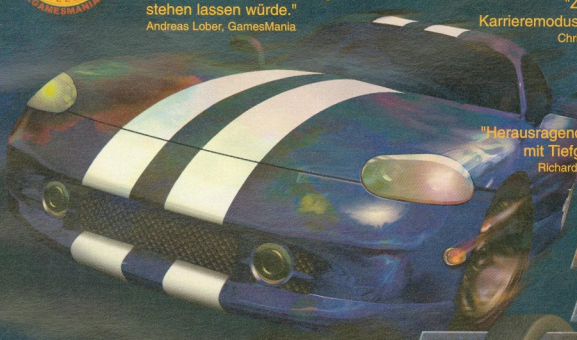
"Das ungeheure Tempo sorgt für  
einen Geschwindigkeitsrausch  
am Bildschirm"  
Oliver Menne, PC Games



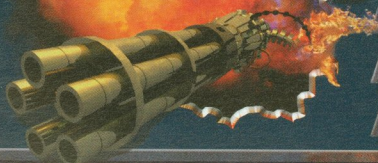
"Zig Spielmodi und  
Karrieremodus - herausragend"  
Christian Bigge, PC Action



"Herausragendes Arcaderacing  
mit Tiefgang und Tempo"  
Richard Löwenstein, PC Joker



**SYNETIC**  
The Factory



RENNPLANUNG

TUNE\_UP SHOP

REPARATUR & VERKAUF

ABSTIMMUNG

SPONSORING

REPLAYS

SAISONVERLAUF

...alles andere ist Sand im Getriebe!





Seit er mit Digital Anvil sein eigenes Studio gegründet hat, ist es etwas still um Chris Roberts, den genialen Macher der Wing-Commander-Serie, geworden. Anlässlich eines Vor-Ort-Termins durften wir uns nun ein Bild von den künftigen Projekten der texanischen Spieleschmiede machen.

Die Vorgeschichte von Digital Anvil gehört mittlerweile zum Standard im Spiele-Business: Einige kreative Köpfe (Chris und Erin Roberts, Tony Zurovec) wollen Spiele entwickeln, die ihnen selbst gefallen und deren Entstehung nicht an feste Terminpläne gebunden ist. Die Schlipsträger aus der Marketingabteilung (Electronic Arts) haben aber nur Verkaufszahlen (30 Mio. Dollar Umsatz bei Wing Commander 3) vor Augen. Sie verlangen deshalb in aller Regel eine optisch und inhaltlich möglichst deckungsgleiche Fortführung populärer Konzepte wie etwa Wing Commander 4+X. Irigendwann haben die gut situierten Kreativen die Nase voll und gründen ihre eigene Firma, in diesem Falle traf das 1996 für Digital Anvil zu, wobei sie die fähigsten Mitarbeiter des alten Arbeitgebers (Origin) gleich mitnehmen. Nach einiger Zeit und dicken Investitionen in ein schmuckes neues Büro mit State-of-the-Art-Ausstattung stellen die Beteiligten aber fest, daß man während der langen Entwicklungsphase nicht vom Idealismus allein leben kann. Also sucht man sich einen finanzstarken Partner (Microsoft), der nicht nur sein Betriebssystem für die Arbeitsrechner zur Verfügung stellt, sondern auch – mehr aus Renommée- denn Gewinnstreben – kräftig Geld zuschießt. Was der Kostenstelle Kopfzerbrechen bereitet, freut den Spieler, denn den Produkten ist es anzusehen, daß sie frei von finanziellen Zwängen mit Sorgfalt und Enthusiasmus entwickelt werden.

## Conquest

Im Sommer 1999 werden Sie die erste Frucht der Kooperation von Digital Anvil und Microsoft ernten und genießen dürfen. Allerdings kommt hier

Zu Besuch bei Digital Anvil

# Creative Cowboys

keine weitere 3D-Weltraum-Oper für High-End-PCs auf die Spielewelt zu, bei Conquest handelt es sich um ausgewachsene Echtzeit-Strategie. Als Produzent des Spieles zeichnet sich Chris' jüngerer Bruder Erin Roberts verantwortlich, der sich seine Sporen bereits mit Privateer und Privateer 2: The Darkening verdient hat. Als bekennender Science-Fiction-Fan siedelte Erin natürlich auch Conquest im Weltraum an, einige Besonderheiten sollen den Titel allerdings vom Megaserien Starcraft und dem mit Spannung erwarteten Homeworld abheben. Vier Rassen wird es im zu erobernden Universum geben, alle mit einer breiten Vielfalt an Schiffen ausgestattet und durch ihre individuellen Stärken und Schwächen taktisch recht unterschiedlich zu handhaben. Die galaktische Spielweise besteht aus insgesamt 16 Planetensystemen, die durch Sprungtore miteinander verbunden sind. Genueßlich basiert das Spiel-

metrischen Darstellungsweise bei den aktuellen Echtzeitspielen wird Conquest in einer echten 3D-Umgebung stattfinden. Das bedeutet zum einen, daß durch die Vielzahl an Polygonen und die Viel-



Durch Cutscenes zwischen den Missionen wird die Hintergrundgeschichte erzählt.

falt der Texturen ein für das Genre seltener Augenschmaus zu erwarten ist, zum anderen, daß Sie beliebig Blickwinkel und Zoomstufe bestimmen können. Ein simples Point-and-click-Interface und einige Hilfsfunktionen sollen garantieren, daß trotz freier Perspektivenwahl und Größe des Alls

die Übersicht über die persönliche Armada nicht verloren geht. So werden Ihnen auch computergesteuerte Flottenadmirale zur Verfügung stehen, die eigenständig Einsatzverbände führen und im Laufe der Zeit an Erfahrung und Kampfgeschick gewinnen. Ein Hotkey à la »M.A.X 2« erlaubt zudem, augenblicklich zum Ort von Kampfhandlungen zu springen.

Etwa 25 Missionen werden Ihnen im Solo-Modus



In der Atmosphäre der Planeten lassen sich Anlagen wie Minen oder Raumhäfen erbauen.

prinzip auf dem Kommandieren der eigenen Truppen in Echtzeit, angereichert mit etwas Forschung, Ressourcenmanagement und dem Aufbau von Versorgungswegen für die Einheiten. Vier verschiedene Rohstoffe lassen sich auf den unzähligen Planeten finden, wirtschaftliche Zusammenhänge müssen beim Abbau jedoch nicht beachtet werden, denn die Mineralien dienen ausschließlich dem Verkauf und einer vollen Kriegskasse. Dennoch sollten Sie sich auf Erkundungstour durch die unendlichen Weiten machen, in fernen Winkeln verborgen lassen sich nämlich Artefakte finden, die zur Entwicklung mächtiger Waffensysteme und nützlicher Alien-Technik verwendet werden können. Im Gegensatz zur iso-

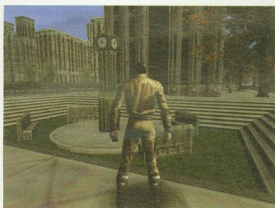
bevorstehen, natürlich ist das Ganze in die übliche Geschichte von Gut und Böse eingebettet, die über Zwischensequenzen vorangetrieben wird. Das Rennen um die Vormacht im Universum kann aber auch gegen bis zu sieben menschliche Gegner angetreten werden.

### CONQUEST – FACTS

- Genre: Echtzeit-Strategie
- Termin: 3. Quartal '99
- Besonderheiten: Volle 3D-Umgebung; vier Rassen mit unterschiedlichen Eigenschaften; Unterstützung durch KI-geführte Flottenadmirale.

## Loose Cannon

Neben den Roberts-Brüdern ist Tony Zurovec der dritte hochverdiente Programmierer und Produzent, der Origin durch seine Arbeit an Ultima 7 und 8, bzw. der Crusader-Serie zu Millionenumsätzen verholfen hat. Sein erstes Projekt bei Digital Anvil, das spätesten Weihnachten 1999 auf dem Wunschzettel der Spieler wiederzufinden sein wird, ist inspiriert von Tonys Leidenschaft für Rollen- und Brettspiele. Besonders das Autokampf-RPG »Car Wars« von Altmeister Steve Jackson hat es ihm in jungen Jahren angetan und liefert die grundlegende Idee für Loose Cannon. Die in der nahen Zukunft angesiedelte Story entführt Sie in eine USA, in der kriminelle Kartelle die Fäden in der Hand halten und die Polizei



Die gesamte Spielwelt lässt sich auch auf Shusters Rappen durchqueren.

weder zuverlässig noch machtvoll genug ist, der Unzahl an bösen Buben Herr zu werden. Ideale Arbeitsbedingungen also für Sie als Kopfgeldjäger und Söldner hinter dem Steuer eines von 15 ausbaufähigen Fahrzeugen. Neben 20 vorgegebenen Missionen, die, durch eine halbe Stunde Cutscenes unterstützt, die eigentliche Geschichte entwickeln, stehen Dutzende weitere Aufträge zur Verfügung, die beliebig angenommen und erfüllt werden können. Durch Abhören des Polizeifunks erfahren Sie, wo in den neun Großstädten oder den zwölf weiten Überlandstrecken gerade Not am Mann ist. So befreien Sie für eine angemessene Bezahlung Geiseln, transportieren Waren, spionieren oder nehmen Mordaufträge an. Mit den verdienten Dollars lässt sich anschließend der Wagen aufrüsten oder reparieren, zudem bieten Waffenläden von einer simplen Magnum bis zur kompletten Scharfschützenausrüstung für jede Situation das richtige Werkzeug. Ungewöhnlich für einen US-Bürger steigen Sie sogar öfter, mal aus dem Auto aus und erledigen zu Fuß in klassischer Action-Adventure-Ansicht Ihre Aufträge. Sollten Sie Ihren Parkplatz vergessen oder sich in eine Luxuskarosse am Straßenrand verguckt



Diverse Kameraperspektiven stehen im Fahrmodus zur Wahl.

haben, so steht es Ihnen auch frei, einen Wagen aufzubrechen und zu stehlen (allerdings sind Sie für mögliche Folgen, wie im richtigen Leben, selbst verantwortlich). Besonders die grafische Aufbereitung und die Weite der Spielumgebung kann schon in der frühen Version von Loose Cannon

überzeugen. Die Städte mit ihren Wolkenkratzern, Highways und Parkanlagen werden sehr detailliert dargestellt und sind voll interaktiv. So spazieren Fußgänger herum, die Sie, um Ärger mit der Polizei zu vermeiden, nicht überfahren sollten, und es herrscht zur Rush Hour reger Verkehr auf den Straßen. Weniger Story dafür mehr Action verspricht ein Deathmatch-Modus für bis zu acht Spieler im Netzwerk.

### LOOSE CANNON – FACTS

- Genre: Auto-Action-Adventure
- Termin: 4. Quartal '99
- Besonderheiten: Große, voll interaktive Spielumgebung; 20 lineare Missionen, zusätzliche Zufallsaufträge; Fahrzeug kann beliebig verlassen werden.

## Interview mit Chris Roberts

**PC PLAYER:** War es eigentlich hart für dich, Origin zu verlassen?

**Chris Roberts:** Es ist immer schwer, eine Firma bei der du so lange warst und Leute, die du schon lange kennst zu verlassen, aber Origin ist einfach zu groß geworden. Ich dachte es wäre netter, wieder in einer persönlichen Umgebung und mit weniger Druck durch die Firma zu arbeiten. Ich wollte mich ändern und etwas erschaffen, über das ich mehr Kontrolle habe.

**PC PLAYER:** Wie sah denn dieser Druck aus?

**Chris:** Nun, das Problem ist, wenn du ein Spiel machst und es sehr erfolgreich wird, dann bekommst du ein dickes Budget für den Nachfolger, und mit dem mußt du das Geld so schnell wie möglich wieder reinspielen. Aber du kannst eben nicht vorhersagen, wann dieses Spiel fertig und ob es auch erfolgreich wird. Es gibt fast schon eine natürliche Feindschaft zwischen der kreativen und der finanziellen Seite der Spieleentwicklung wie etwa das Einhalten von Terminen, und Verkaufszielen, ganz zu schweigen vom anberaumten Firmenwachstum. Da waren zum Schluß einfach so viele andere (und langweiligere) Dinge bei Origin bzw. EA zu tun, als nur Spiele zu machen.

**PC PLAYER:** Triffst du Richard Garriott noch?

**Chris:** Ja, schon. Ich habe zwar dieses Jahr nicht viel von Richard gesehen, denn wir waren

alle ziemlich beschäftigt und viel unterwegs. Aber es gibt keine schlechten Gefühle zwischen uns, sonst hätten wir ja auch nicht die Rechte bekommen, den Wing-Commander-Film zu machen.

**PC PLAYER:** Du bist ja mit deinen Spielen schon immer an die Grenzen des technisch

Machbaren gegangen. Nun arbeitet ihr neben Microsoft auch mit AMD zusammen, wie sieht diese Kooperation aus?

**Chris:** Zuerst ist es nett von AMD, daß sie uns Geld geben, das man ja immer gut brauchen kann. Aber wichtiger ist wohl, daß wir vor

vielen anderen Zugang zu deren neuer Hardware haben. Wir verbringen viel Zeit damit, die Software für AMD-Chips zu optimieren und nutzen natürlich in unse-

ren Spielen spezielle Fähigkeiten dieser Prozessoren. Dafür dürfen wir ihnen aber auch sagen, was wir gerne auf einem zukünftigen Chip sehen würden, greifen also auch etwas ins Chip-Design ein.

**PC PLAYER:** Welche Hardware-Anforderungen erwartest du für dein Freelancer-Projekt?

**Chris:** Um über die Spezifikationen von Freelancer etwas zu sagen, ist es eigentlich noch zu früh, aber ich schätze mal, daß ein Pentium/166 oder Pentium/200 als Minimum genügt. Und natürlich eine 3D-Grafikkarte, das ist klar. Dafür wird es allerdings keinen MMX-Support geben.

„Buchhalter  
und Spiele-  
designer  
sind  
natürliche  
Feinde.“







Eine Weltraumschlacht im typischen Wing-Commander-Stil.

## Starlancer

Natürlich läßt Chris Roberts auch die Anhänger des klassischen Weltraumkampfes im Wing-Commander-Format nicht auf dem Trockenen sitzen. In der Zukunftswelt von Starlancer haben sich die ehemaligen Machtblöcke der Erde das gesamte Sonnensystem zur Befriedigung ihrer Expansionsgelüste erkoren. Die bösen Kommunisten sind zu neuer Stärke gelangt, haben die Alliierten fast

vollständig aufgegeben und in eine einsame Ecke des Weltraums vertrieben. Nur eine Gruppe Zivilisten in veralteten Schiffen steht Ihnen zu Beginn des Spiels zur Verfügung, um Hammer und Sichel endgültig in die Geschichte der Menschheit eingehen zu lassen. In nicht-linearen Missionen erkämpfen Sie sich langsam die Macht zurück, insgesamt über ein Dutzend Schiffstypen und 20 unterschiedliche Waffensysteme werden dabei im Laufe der

## Wing-Commander – Der Film

Nachdem bereits bei den letzten zwei Folgen der Wing-Commander-Reihe die Grenzen zwischen Spiel und Film verwischt und mit Mark Hamill und Malcolm McDowell zwei Leinwandgrößen auf Silberling gepreßt wurden, war ein eigener Kinofilm eigentlich nur noch eine Frage der Zeit. Altgediente Wing Commander wird der Plot um den jungen Akademieabsolvent Christopher Blair und seinen Kampf gegen die Kilrathis nicht überraschen, für alle anderen SF-Fans gibt es natürlich Weltraumgefechte satt. Sämtliche visuellen Effekte wurden dabei von Digital Anvil selbst produziert, an die 250 Szenen kommen aus den hauseigenen Silicon Graphics-Rechnern. Die bekannteste Verpflichtung auf der Darstellerseite ist das bundesdeutsche Knausgesicht Jürgen Prochnow, hinzu kommen Jungstars wie Freddie Prinze Jr. (»Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast«) und Matthew Lillard (»Scream«). Ab Frühjahr 1999 wird in USA versucht werden, die 25 Millionen Dollar Produktionskosten wieder reinzuholen, Europa und Japan folgen etwas später.

Geschichte bereit gestellt. Mit seiner herausfordernden Gegner-KI, dem hand-lichen Drag-and-drop-Interface für den heimischen Hangar und der hochgezüchteten 3D-Engine soll Starlancer alles bieten, wonach es dem engagierten Kampfpiloten gelüftet. Entwickelt wird das Produkt, mit dem Roberts wieder einmal zur Nummer Eins des Genres avancieren will, in Zusammenarbeit mit der englischen Programmierstube Warthog.

(Jürgen Schreiber/md)

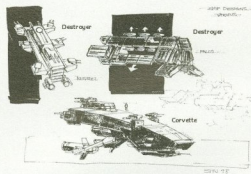
## Freelancer

Wie wär's mit einem detailliert ausgearbeitetem 3D-Universum, in dem man alles machen kann, worauf man gerade Lust hat, und das am besten mit 100 anderen Leuten gleichzeitig über Internet? Anfang 2000 soll mit Freelancer das wohl ehrgeizigste Projekt von Chris Roberts Wirklichkeit werden. In einer aufwendig designten Art-Deko-Zukunftswelt wählen Sie Ihre Volkzugehörigkeit aus den vier verfügbaren terrestrischen Machtblöcken aus. Wohl nicht ganz zufällig sind diese an die umsatzträchtigsten Märkte der heutigen Welt angelehnt, US-amerikanische Spieler finden ebenso Identifikationsmöglichkeiten wie Briten, Japaner und Deutsche. Das Gameplay soll an Privateer erinnern, neben knackigen Raumbkämpfen werden Sie also auch die Möglichkeit haben, Handel zwi-



schen den Planeten zu betreiben. Die Missionen werden nicht einer linearen Geschichte folgen, sondern entweder zufällig in Form von Aufträgen erteilt oder sich aus dem Zusammenspiel der menschlichen und KI-gesteuerten Piloten entwickeln. Entschließt sich z.B. ein Mitspieler, als Pirat die Frachter auf einer Handelsroute heimzusuchen, so werden Sie bald die Möglichkeit haben,

sich als Kopfgeldjäger zu verdingen oder aber die Rohstoffknappheit auf dem abgeschnittenen Planeten auszunutzen und Ihre Waren überverteuert loszuschlagen. Das klingt zwar alles sehr vielversprechend, leider steckt das Projekt aber noch so tief in den Kinderschuhen, daß außer allerhand Artwork nichts davon zu sehen ist.



Sämtliche Grafiken entstehen natürlich erst ganz atmofisch auf Papier.

### STARLANCER – FACTS

- Genre: Weltraumsimulation
- Termin: 4. Quartal '99
- Besonderheiten: Wahl aus etwa 12 Raumschiffstypen; 20 Waffensysteme; dichte Story.



Electronic Arts

Jane's WWII Fighters versetzt Sie  
in die Zeit zurück, als  
fliegerisches Können noch zählte.  
Als noch die Piloten und nicht die  
Technik über Sieg und Niederlage  
eines Luftkampfes entschieden.

dog. fight.

## WWII FIGHTERS

JETZT ERHÄLTlich



<http://www.janes.ea.com>



WE BUILD SIMS BY THE BOOK.™

AB NOVEMBER ERHÄLTlich

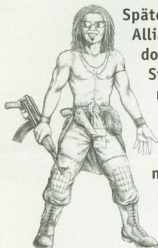


© 1998 Electronic Arts. "We Build Sims by the Book", Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Jane's ist ein eingetragenes Warenzeichen von Jane's Information Group. Referenzmaterial von Jane's Library © 1998 Jane's Information Group Ltd..



# Schattenkrieger

Spätestens seit »Jagged Alliance« und »Commandos« weiß man, daß bei Strategiespielen nicht nur immer riesige Mengen von Kriegsmaterial herumgeschoben werden müssen. So lautet auch die Maxime von Interactive Magics nächstem Streich.

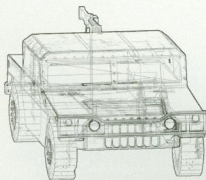


**G**eld allein macht doch glücklich – zumindest dann, wenn Sie Söldner sind. Das Interesse der Öffentlichkeit an dieser Berufsgruppe scheint ebenfalls sehr hoch zu sein, denkt man an Film- und Fernsehproduktionen wie »Die Wildgänse« oder das »A-Team«. Daß sich die Realität von dem romantisch verklärten Bild der einsamen harten Burschen nicht unwesentlich unterscheidet, wird gern vergessen.

Aktuell

## Immer Ärger mit den Kunden

Wie man sich doch auch als Chef einer Söldner-einheit in Menschen täuschen kann: Gerade war noch alles klar, die Mission komplett erledigt und das Honorar auf das Schweizer Nummernkonto überwiesen, als sich Ihr Auftraggeber, die übergeordnete Söldner-Organisation Granite, plötzlich an nichts mehr erinnern kann und Sie einfach im Einsatzgebiet sitzenläßt. So stecken Sie in Angola fest, wo Sie gerade eine Raffinerie aus der Hand von Rebellen befreit haben. Das können Sie sich natürlich nicht bieten lassen; Ihr Ruf wäre im Eimer, und die Söldnerkollegen würden Ihnen in der Stammkneipe im Kongo nie wieder einen ausgeben.



Hier ein Beispiel für das detaillierte Modellieren der Fahrzeuge: Diesen Hummer zeigen wir Ihnen einmal als Drahtgittervorlage, dann fertig gerendert.



▲ Ihre Mannen können auch die herumstehenden Fahrzeuge steuern. Hier machen Sie gerade in einem Schützenpanzer die Gegend unsicher und legen weniger Wert auf Unsichtbarkeit.



Im Kampf gegen die Bösewichte sind Panzer ein unverzichtbares Hilfsmittel.

Folglich sinnen Sie auf handfeste Rache, denn Ihre ehemaligen Bosse vor das Arbeitsgericht zu bringen, würde Ihnen wohl mehr schaden als nützen, und die Tarifverträge müßten erst noch ausgehandelt werden. Doch um es Granite heimzuzahlen, fehlt Ihnen eines: Geld. Während Ihre Roman- und Filmgenossen meistens hehre Ziele verfolgen, geht es Ihnen ausschließlich um den nützlichen Mammon. Gott sei Dank ist die Firma, die das Geschäft vorgeschlagen hat (und hier in einem Magazinartikel nicht genannt werden möchte) weiterhin willens, mit Ihnen zusammenzuarbeiten. Insgesamt sieben Kampagnen mit 60 Missionen sollen Sie absolvieren, bis Sie Ihrem verhaßten Ex-Arbeitgeber wieder gegenüberstehen. Dabei helfen Ihnen zwölf angeheuerte Gestalten, die alle ihre eigenen Eigenschaften und Charaktere samt

passender Sprachausgabe haben – Jagged Alliance grüßt herzlich. Abhängig vom Auftrag sollten Sie also Ihre Mannen zusammenstellen, die sich etwa durch besonders gute Fertigkeit mit dem Scharfschützengewehr oder beim heimlichen Meucheln auszeichnen. Je nach Training verbessern sich diese Techniken.

## Händler und Halunken

Bevor Sie die Leute in den Kampf schicken, müssen Sie ihnen noch brav ihre Ausrüstung aussuchen, und die ist nicht ganz billig. Beim Waffenhändler um die Ecke erhalten Sie vom Messer über die Handgranate bis hin zum Sturmgewehr und Flammenwerfer so ziemlich alles, was das Söld-

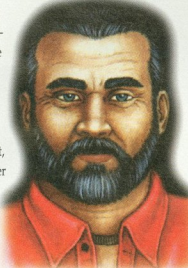


Hier stellen Sie Ihr Team zusammen.

nerherz begehrt. Aber auch andere Gegenstände können von Nutzen sein. Sollen Sie in ein Lager eindringen, macht sich eine Drahtschere nicht schlecht. Müssen Sie einen Fluß durchqueren, statten Sie Ihre Kämpfer mit Taucherausrüstungen aus. Ferngläser erlauben eine bessere Übersicht, Selbstschußanlagen sorgen dafür, daß der Gegner nicht aus unvermuteter Richtung kommen kann. Sogar die Munitionssorten wählen Sie aus, und je nach Lage kaufen Sie Leuchtspur- oder Explosivgeschosse. Je besser das Equipment, desto höher sind die Erfolgchancen. All diese schönen Sachen reißen jedoch ziemlich häßliche Löcher in die Portokasse, und auch die Mietsoldaten wollen am letzten Freitag im Monat ihr Gehalt auf dem Konto sehen. Also müssen Sie dafür sorgen, daß die Einnahmen höher sind als die Ausgaben. Beim örtlichen Dealer dürfen Sie aber auch nicht benötigtes Material und Sachen, die Sie auf dem Schlachtfeld gefunden haben (etwa in den Händen Ihrer toten Gegner) wieder gegen Bares eintauschen. Sie können dabei – genau wie beim Erwerb – mit dem Kanonen-Kaufmann handeln, indem Sie und er jeweils ein Gebot abgeben und sich dann in der Mitte treffen.

## Im Feld

Das komplette Geschehen präsentiert sich in drei Dimensionen. Daher wird alles, sogar Ihre Männer, durch Polygone dargestellt. Die Übersicht behalten Sie mit der frei dreh- und zoombaren Iso-Karte. Das Terrain selbst muß ebenfalls berücksichtigt werden. So laufen Ihre Arbeitnehmer Berge nicht so schnell hoch, können von



Alle Söldner haben charakteristisches Verhalten, Eigenschaften und natürlich auch Aussehen.

ter Unterschlupf an bestimmten Stellen auch kugeldurchlässig. Dann müssen Sie einen besseren, stabileren Schutz suchen oder Ihre Figur sich auf den Boden legen lassen, um ein möglichst kleines Ziel zu bieten.

Je nach Gelände empfiehlt sich als Fortbewegung eher das Kriechen, Klettern und Schwimmen denn planloses Herumrennen. Finden Sie ein Auto, dürfen Sie es benutzen. Weitaus geschützter, aber nicht so unauffällig bewegen Sie sich mit dem Motorboot, Hubschrauber oder Panzer vorwärts. Deren Feuerkraft sollten Sie allerdings nicht verachten. In Ihre Planung beziehen Sie Faktoren wie Wetter und Tageszeit mit ein. Die verschiedenen Klimazonen machen sich ebenfalls bemerkbar. Auf Ihrem Weg müssen Sie sich mit dem Dschungel, Steppe sowie Sand- und Schneewüsten herumärgern. Das Missionsdesign gestaltet sich nicht linear, bestimmte

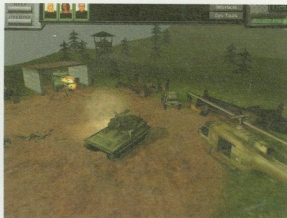


Je nach Auftrag treffen Sie auf mehr oder minder großen Widerstand. Diese Schranke beispielsweise wird nur schlecht bewacht.

da aus aber besser sehen – und gesehen werden. Im Gelände herumstehen- de Zäune und Häuser lassen sich als Deckung gebrauchen, doch manchmal ist so ein vermeintlich sichere

Aktionen wirken sich auf den nachfolgenden Auftrag aus. Versenken Sie beispielsweise ein Boot, dümpelt es einen Einsatz später nicht mehr friedlich auf dem Dorfteich herum, und Sie müssen sich einen anderen Weg suchen.

Bis zu 16 Mitspieler dürfen an den Multiplayer-Spielen teilnehmen, Tutorial-Missionen führen Sie in die Bedienung des Interfaces ein. Auch die Grafik, bei den meisten Produkten aus dem Hause Interactive Magic ein Kritikpunkt, zeigt sich hier von ihrer besten Direct3D-Seite und unterstützt alle Auflösungen, die Ihre Grafikkarte beherrscht. (mash)



Lichteffekte und in Echtzeit berechnete Schatten sorgen mit einer 3D-Karte für optischen Genuß.

## SHADOW COMPANY – FACTS

- Hersteller: Interactive Magic
- Genre: Echtzeit-Strategie
- Termin: 1. Quartal '99
- Besonderheiten: Strategie auf taktischem Level; Charaktere benutzen Fahrzeuge; kugeldurchlässige 3D-Objekte.



# HEAD E DESTR ZO

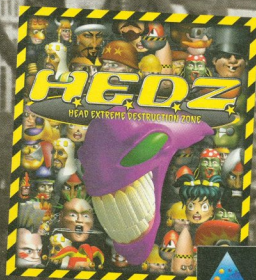


H.E.D.Z. (HEAD) is published under licence from V.I.S. Interactive plc.  
H.E.D.Z. Head Extreme Destruction Zone is a trademark of V.I.S.  
Interactive plc registered in the USA. ©1997 V.I.S. Interactive plc.  
All rights reserved.

Dagegen hilft KEINE HELMPFLICHT: Die H.E.D.Z.-HUNTER sind LOS! Im 3D-Shooter der NEUESTEN GENERATION geht es Schlag auf Schlag. 225 stahlharte Charaktere arbeiten in über 25 schweißtreibenden ARENEN nur an dem ZIEL. IHREM SCHÄDEL ALLE SCHRAUBEN ZU LOCKERN. BESSER: SIE GEBEN AUF ALLES UND JEDEN ACHT-SONST IST FÜR SIE SCHNELL SCHICHT IM SCHACHT!

# XTREME UCTION NE

- phantastische 3D-UMgebung mit über 30 WELTEN (3DFX & Direct 3D-Support)
- 225 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 8 SPIELER Netzwerk- oder INTERNET-Modus
- ausgeklügeltes noch nie dagewesenes Game Design



www.hedz.com





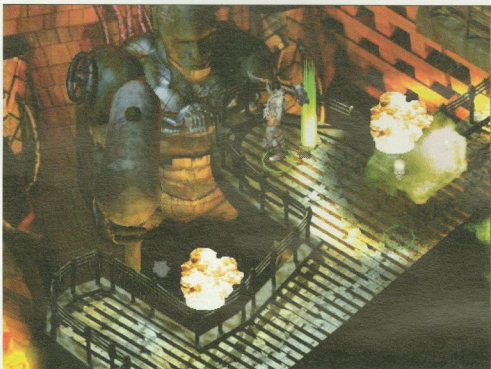
# Neubeginn für AD&D

Computer und »Advanced Dungeons & Dragons« (AD&D) gehören zusammen, seit ernsthaft am Rechner gespielt wird. Über zwei Dekaden hinweg belieferte SSI Amiga, Apple, C64 & Co. mit AD&D-Rollenspielen, nur am PC setzte sich die Serie nie richtig durch. Das will der neue Lizenzinhaber Interplay ändern.

Nach einem kapitalen Fehlstart mit »Blood and Magic« soll »Planescape: Torment« endlich den entscheidenden Durchbruch bringen. Fairerweise muß erwähnt werden, daß auch andere Firmen wie beispielsweise Sierra (»Birthright«) mit dieser Materie nicht viel erfolgreicher waren. Um ganz auf Nummer Sicher zu gehen, hat Interplay eigens einen der erfahrensten Rollenspieldesigner der Welt angeheuert. Dieser wurde aus Deutschland importiert und heißt Guido Henkel. Den Fans ist er besser bekannt als Designer von »Das Schwarze Auge« und Gründer der Software-Schmiede Attic Entertainment. Guido hat den heimatischen schwäbischen Dachboden bereits vor mehr als einem Jahr verlassen, um in Amerika sein Glück zu suchen. Dort will er beweisen, daß deutsche Designer mehr zustande bringen als grafische Buchhaltungsoftware – hierzu-lande eher unter dem Namen Wirtschaftssimulation bekannt. Hat er sogar schon: Immerhin wurde »Realms of Arkania« (US-Titel von Das Schwarze Auge) von dem führenden amerikanischen Spielmagazin PC Gamer zum RPG des Jahres gekürt.

## Baldur hilft aus

Tatkräftige Unterstützung erhält Guido von der kanadischen Firma Bioware. Die zeichnet nämlich für »Baldur's Gate« verantwortlich, ein weiterer Rollenspieltitel, der demnächst unter dem Interplay-Label veröffentlicht wird. Die Engine für Baldur's Gate gehört zum Besten, was in diesem Genre bisher zu sehen war. Nicht weiter verwun-



▲ Planescape ist eine Mischung aus Fantasy und Science-Fiction, wie dieser riesige Roboter beweist.



Die Amazone probiert unter der Aufsicht des Priesters einen neuen Zauberspruch aus.

derlich, daß auch Planescape: Torment damit entwickelt wird.

Planescape entstammt dem Vergessenen-Realms-Universum und ist eines der zahlreichen Pen-and-paper-Universen aus dem Hause TSR, den Erfindern von AD&D. TSR hat unzählige Spiele und Szenarien veröffentlicht, die von den verschiedensten Softwarefirmen in Computerspiele umgesetzt wurden. Dreh- und Angelpunkt der Planescape-Welt ist

die Stadt Sigil, auch »Der Käfig« oder »Die Stadt der Tore« genannt. Wie die Speichen an einem Rad, so drehen sich andere Ebenen (Planes) um Sigil. In ihrem Straßenlabyrinth befinden sich Portale, die in andere Dimensionen führen – vorausgesetzt, man öffnet sie mit dem richtigen Schlüssel. Sigil ist ein neutraler Zufluchtsort für alle Rassen des »Multiversums«, der unter dem wachsamem Auge der dort herrschenden »Lady of Pain« prächtig gedeiht.

## Normaler Unsterblicher

In diesem Szenario wird unser Held unter mysteriösen Umständen von den Toten erweckt. Wie in solchen Fällen üblich, leidet der Gute unter tota-



So könnte Ihre Gruppe aussehen. Hmhm ... dem Schädel sind wir doch schon in »Monkey Island« begegnet?

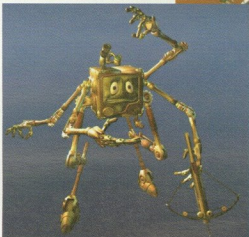


Das Monster läuft gerade-  
wegs in die clever postierte  
Falle.

lem Gedächtnisschwund. Seine Aufgabe besteht nun darin, herauszufinden, wer er ist, was mit ihm geschehen ist, und warum es irgend jemand so sehr darauf anlegt, ihn stante pede wieder unter die Erde zu bringen. Allerdings hat die wundersame Wiederauferstehung auch ihre guten Seiten. So ist der Spielercharakter praktisch unsterblich. Wunden verheilen im Nu, und selbst nach schwersten Verletzungen regeneriert sich sein Körper ohne größere Probleme. Das wirft wiederum die Frage auf, was passiert, wenn es ihm tatsächlich gelingt, das Rätsel um seine Person zu lösen. Immerhin wäre es dann möglich, daß er wieder zum normalen Sterblichen wird.

Sollte man trotzdem einmal das Zeitliche segnen, hat dies durchaus Konsequenzen. Man vergißt nämlich all das in den früheren Inkarnationen Gelernte. Diese Kombination aus Amnesie und Wiedergeburt wirft eine Menge neue Fragen auf. Was hat man in seinem vorigen Leben angestellt? Was genau ist in Sigil geschehen? Und warum ist man plötzlich unsterblich? Im Verlauf des Spiels stellt sich schnell heraus, daß die anderen Charaktere den Spieler sehr wohl wiedererkennen und sich recht genau an ihn und seine Handlungen erinnern können.

Torment wirkt vor allem visuell jetzt schon sehr ansprechend. Selbst in den Labyrinth gleicht kein Screen dem anderen. Herkömmliche Spiel-Engines generieren einen Dungeon, der aus Kacheln (Tiles) besteht. Der Vorteil dieser Methode liegt darin, daß ein Dungeon im Handumdrehen geschaffen werden kann. Der Nachteil ist, daß clevere Spieler bald jede einzelne Kachel kennen und genau wissen, was sich wo befindet. Für Tor-

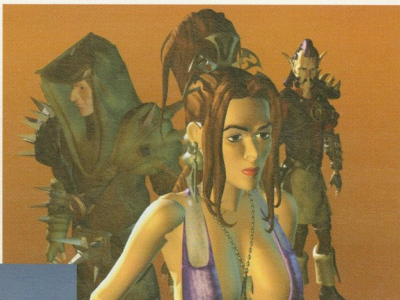


Ob man mit dem Ding auch SAT1 empfangen  
kann?

ment wurden alle Räume individuell entwickelt, das heißt von Hand gezeichnet und ins Spiel übertragen. Auch für den Rest der Spielumgebung wurden sämtliche Hintergründe vorgeordnet. Globale Lichteffekte ermöglichen einen normalen Tag-Nacht-Zyklus. Lampen und andere Illuminationen reflektieren Schatten und erhellen die Umgebung. Wenn Sie Ihren Charakter mit neuen Waffen oder Rüstungen ausstatten, sind diese klar an dessen Körper zu erkennen.

### Einfach zweimal klicken

Die Benutzeroberfläche ist trotz der relativen Komplexität des Spiels erstaunlich einfach. Jeder Befehl benötigt maximal zwei Mausklicks zur Ausführung. Nicht schlecht, wenn man bedenkt, daß der Spieler eine Gruppe von fünf Abenteurern kontrolliert und über 20 Zaubersprüche beherrscht. Auch die Künstliche Intelligenz macht bereits in diesem frühen Entwick-



▲ In der Stadt Sigil treffen Sie auf Nichtspieler-Charaktere, die Ihnen bei der Lösung zahlreicher Aufgaben helfen.



In Planescape wird nicht lange gefackelt. Fliegende Köpfe  
mit Schlängenzungen lassen sich gut zu Helmen verarbeiten.

lungstadium einen guten Eindruck. Charakterklassen, die sich nicht grün sind, fallen übereinander her. Der feige Dieb in Ihrer Truppe macht sich aus dem Staub, wenn's brenzlich wird, die hübsche, aber unzuverlässige Verräterin wartet, bis Sie wehrlos sind, bevor Sie Ihnen ein Messer in den Rücken stößt. Die Charaktergenerierung erfolgt automatisch während des Spiels, Ihre



Waffen können aus den im Spiel befindlichen Objekten  
zusammenggebaut werden.





**Abenteurergruppen dürfen aus maximal fünf Helden bestehen.**

Spießfigur wird also durch Aktionen definiert und nicht durch die Zuordnung von Werten in einem Menü. Sie entscheiden auf diese Art und Weise selbst, wie stark Sie werden wollen, welcher Klasse sie angehören, welche Fähigkeiten Sie erlernen und so weiter.

## Alles ist nützlich

Planescape: Tormont ist zumindest in der amerikanischen Version ein verhältnismäßig brutales Spiel, verfügt aber gleichzeitig über eine exzentrische Art von Humor. Wo sonst können Sie einem Gegner den Arm klauen und ihn anschließend damit verprügeln? In welchem Spiel dürfen Sie sich selber ein Auge entnehmen und es einem anderen Charakter wieder einpflanzen? Diese Dynamik setzt sich auch in vielen

weiteren Bereichen fort, etwa bei der Ausstattung. Wenn Sie ein wildes Tier erlegen, ziehen Sie diesem das Fell ab und benutzen es dann als Rüstung. Sein Horn kann etwa als Waffe dienen, eine Feder als Schreibinstrument, die Haut als Umhang. Eine weitere Stärke Planescapes liegt

in seiner Direktheit und dem Hang zur Persiflage. Es ist keine minutiös genaue Simulation, in der jeder Aspekt berücksichtigt werden muß. Ihr Charakter ist fast unsterblich, er braucht nicht zu essen oder zu schlafen und schert sich einen feuchten Kehricht um Moral und Mikromanagement. Statt dessen wird geprügelt, gezaubert und geflucht; alles Dinge, die – wie wir beschämt zugeben müssen – uns Spielern Spaß machen.

(Markus Krichel/mash)

### AD&D PLANESCAPE: TORMONT – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 3. Quartal '99
- **Besonderheiten:** Design von Guido Henkel (Das Schwarze Auge); benutzt die Engine von Baldur's Gate; beeindruckende Spieldynamik.

## Interview mit Guido Henkel

Guido Henkel ist den deutschen Rollenspiel-Fans kein Unbekannter: Spätestens seit den Das-Schwarze-Auge-Titeln für Commodore Amiga und PC, die er für Attic gemacht hat, kennen ihn die hiesigen Freunde des gepflegten RPGs.

**PC PLAYER:** Du hast in den vergangenen sechs Jahren ausschließlich an den diversen Folgen von Das Schwarze Auge gearbeitet. Wie findest du dich im AD&D-Universum zurecht?

**Guido Henkel:** Ich müßte mich total umgewöhnen. Und um ehrlich zu sein, hatte ich vom Schwarzen Auge langsam auch genug. Die Regeln sind so starr und zahlreich, daß die Welt unflexibel geworden ist. Für mich ging dabei der Fantasy-Aspekt immer mehr verloren. Am Ende sah es nur noch aus wie ein gewöhnliches nordisches Land im Mittelalter. Die phantastischen Aspekte verschwanden, und man müßte sich – als Designer – in jeder Situation fragen, ob sie auch realistisch gehandhabt wurde. Und gerade in einem Fantasy-Spiel müßte man sich eigentlich Freiheiten herausnehmen und seinen Ideen freien Lauf lassen dürfen.

**PC PLAYER:** Und diese Freiheiten hast du jetzt bei Planescape?

**Guido:** Planescape ist eine Welt, die eigens von TSR dazu geschaffen wurde, um mit den geltenden Konventionen zu brechen. Zwar basiert es noch auf den AD&D-Regelwerken, es läßt aber genügend Freiraum für die Spieler und die Dungeon Master, um eigene Wege zu gehen. Das überträgt sich natürlich auch auf das Computerspiel, und man kann eine Story entwickeln, bei der nicht ständig die Frage auftaucht, ob jetzt schon wieder gegen irgendeine obskure Regel verstoßen wurde.

**PC PLAYER:** Das Planescape-Universum ist sehr düster, fast schon bössartig. Auf den ersten Blick scheint es keine geeignete Umgebung für ein Computerspiel zu sein.

**Guido:** Es ist nun mal so, wie es ist. Wir haben sehr früh herausgefunden, daß in einer solchen Umgebung Humor eine wesentliche Rolle spielen kann. Deshalb haben wir dem Spieler einen ständigen Begleiter zur Seite gestellt, der mit witzigen Kommentaren das Ganze entschärft, um dem Spieler ein bißchen Luft zu geben. Es handelt sich um ein Skelett namens Mort. Das soll nun aber nicht heißen, daß wir hier eine Komödie produzieren.

**PC PLAYER:** Es scheint, daß du mit Planescape ein traditionelles Rollenspiel schaffen willst, das gleichzeitig einsteigerfreundlich ist. So verfügt es beispielsweise über eine Abenteurergruppe, hat aber keine Bildschirme zur Charaktergenerierung.

**Guido:** Das ist natürlich eine Gratwanderung. Über die Jahre hinweg hat sich meine Einstellung zum Thema Hardcore-Rollenspiele auch geändert. Wir klammern eine riesige Gruppe von potentiellen Rollenspielern durch die Tatsache aus, daß wir eine Charaktergenerierung haben, die sich über 20 Bildschirme erstreckt. Was glaubst du, wie viele Leute davon abgeschreckt werden, die das Spiel selber eigentlich sehr genossen hätten?



Guido Henkel war früher Mitbesitzer von Attic und bastelt heute in den USA an Interplays RPG-Titel Planescape.

**PC PLAYER:** Und wie habt ihr das Problem gelöst?

**Guido:** Eine langsam, aber stetig steigende Lernkurve und die geduldige Heranführung an die RPG-Elemente. Wir lassen den ganzen komplizierten Kram erst mal außen vor und den User einfach spielen. Irgendwann stolpert er zum Beispiel über einen Zauberspruch, der dann im Spiel erklärt wird. Dasselbe gilt für die Attribute. Wie viele Spieler kennen den genauen Unterschied zwischen den Attributen

»Fingerfertigkeit« und »Geschicklichkeit«? Nicht viele. Deshalb lassen wir den Unterschied vom Spiel erklären, wenn es beispielsweise ans Schlösserknacken geht. Mein Punkt ist der: Es macht einen Riesenunterschied, ob man einen Spieler von Anfang an mit komplexen Konventionen überflutet, oder ob man ihm die gleiche Information während der Spiele vermittelt. Das Spiel selber leidet darunter sicher nicht! Im Gegenteil: Irgendwann wird dem Spieler plötzlich klar, daß er 15 Attribute angesammelt hat, und er stellt fest, daß Rollenspiele richtigen Spaß machen.

**PC PLAYER:** Wir wären kein deutsches Spielmagazin, wenn wir dich abschließend nicht noch nach dem präzisen Erscheinungstermin fragen würden.

**Guido:** Ich antworte auf amerikanisch: Die Veröffentlichung ist für irgendwann im Sommer 1999 vorgesehen.





# Mordor 2 mit neuem Titel

Einzelkämpfer David Allen schuf mit dem Rollenspiel »Mordor« ein Kultspiel. Einmal lag das natürlich daran, daß er für sein Werk kein Geld verlangte, zum anderen war ihm der Titel wirklich gelungen. Der Nachfolger wird bei Interplay unter dem Namen »Infinite Worlds« erscheinen.

Um es gleich vorwegzunehmen: Interplay hat nicht vor, auch »Infinite Worlds« umsonst abzugeben. Wenn Sie sich beeilen, können Sie dennoch ein Schnäppchen machen: Eine limitierte Betaversion steht noch für kurze Zeit zum Download bereit (<http://www.vbdesigns.com/infiniteworlds/>). Die ist allerdings schlapp 50 MB groß.

Infinite Worlds ist ein Rollenspiel, dem man seine MUD-Herkunft (Multi User Dungeon) sofort anmerkt. Der Spieler erforscht die Verließe unter der Stadt und bekämpft die dort hausenden Untiere. Ein Jahr ist vergangen, seit die Dämonen Mordor vernichtet haben. Höchste Zeit für einen gestandenen Helden, in die dunklen Tiefen hinabzusteigen und für Ordnung zu sorgen.

Spieler können aus verschiedenen Rassen und Klassen einen Charakter auswählen und sich einer Gilde anschließen. Diese verfügen in der Regel über eine Bibliothek mit zahlreichen wichtigen Informationen über die Spielwelt. Außerdem können Sie Ihr Wissen mit anderen Mitgliedern austauschen. Darüber hinaus steht eine Taverne bereit, in der Missionen an die Spieler vergeben



**Riesenfledermäuse im Anflug. Einer der zahlreichen Zaubersprüche muß helfen.**

werden. Monster-Töten oder das Finden bestimmter Objekte wird mit barer Münze belohnt. In der Stadt bieten Schneider, Waffenhändler und selbst Seher ihre Dienst an.

## RPG pur

Infinite Worlds ist sowohl ein Solo- als auch ein Multiplayer-Spiel. Als Solist formieren Sie eine beliebige große Truppe und führen diese an. Im Mehrspieler-Modus tun Sie sich mit anderen zusammen oder kämpfen auch hier alleine. Der Ausgang der Schlachten hängt von der statistischen Stärke Ihres Charakters im Vergleich mit dem Gegner ab. Kämpfe sind rundenbasiert und erfordern gute strategische Planung. In erster Linie wird Magie angewandt – Hunderte von Zaubersprüchen stehen zur Wahl. Infinite Worlds ist ein großes Rollenspiel im klassischen Sinne: Eine riesige Welt, die hauptsächlich aus Labyrinthen und Verliesen besteht, erwartet Sie. Seit der Übernahme des Titels durch Interplay wurde die Grafik

**▲ Die Mitgliedschaft in einer Gilde bringt Ihnen viele Vorteile.**

erheblich verbessert und die Handlung ausgedehnt. Zudem hat man die Dungeons mit der neuen GL-Schnittstelle gerendert und eine große Zahl neue Level geschaffen.

## Für Fans

Die bereits erwähnte Betaversion ist mit ihren zehn Levels größer und umfangreicher als die meisten Produkte auf dem Markt. Bevor Sie sich an den Download machen, noch ein Tip: Infinite Worlds ist nicht für jeden geeignet. Die Lernkurve ist steil, und trotz aller Verbesserungen kann sich das Spiel optisch bisher nicht mit vergleichbaren kommerziellen Produkten messen. Das wird sich bis zur Veröffentlichung im nächsten Jahr sicher noch ändern. Wenn Sie jedoch nächtelang Spiele wie die älteren »Wizardry«-Folgen oder »The Bard's Tale« gezeugt haben, lohnt sich der Download mit Sicherheit. Infinite Worlds hat Potential und könnte sich zum Geheimtip entwickeln. Und wer die nötige Geduld aufbringt, wird mit einem gut durchdachten Titel und der Unterstützung durch die freundlichste aller Online-Gemeinden belohnt. (Markus Krichel/mash)



**So sah das Spiel aus, bevor es von Interplay übernommen wurde.**

**INFINITE WORLDS – FACTS**

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 2. Quartal '99
- **Besonderheiten:** Fortsetzung von Mordor; klassischer RPG-Titel; extrem umfangreiche Spielumgebung.

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

# Speed Busters



Gib´ Gummi bis die Socken qualmen

## Cash oder Crash!

ZONE 50, TEMPO 100 - NEIN DANKE! DIE POLIZEI SUCHT UNTER ANDROHUNG HOHER GELDPREISE DEN SCHNELLSTEN RASER! OB AUF WÜSTENSAND, AUF GLATTEN BERGPISTEN ODER NUR IN DER KLEINSTADT NEBENAN - WER BREMT HAT VERLOREN. WENN DU GEWINNST, DANN GIBT'S 'NE MENGE CASH UND NOCH SCHNELLERE AUTOS. SPEED BUSTERS GIBT DIR DEN TOTALEN KICK. ALSO: PACK DEN BLEIFUß AUS!

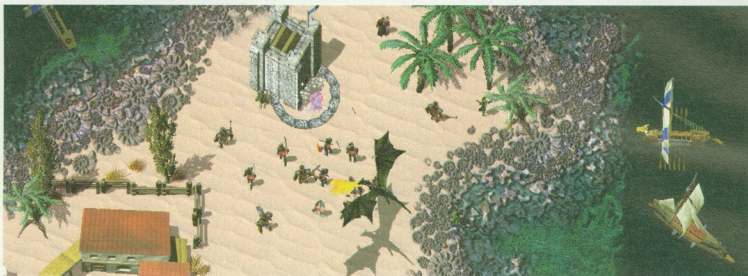
### Features:

GENIALE 3D ANIMATIONEN, 96 VERSCHIEDENE SZENARIEN, 8 FAHRZEUGE AUS DEN 50ER UND 90ER JAHREN, REALISTISCHES FAHRVERHALTEN, 4 SPIELMODI, MULTIPLAYER BIS ZU 8 SPIELERN, FORCE FEEDBACK UND VOODOO<sup>2</sup>™ UNTERSTÜTZUNG, UND UND UND ...

WWW.UBISOFT.DE







▲ Schlachtenpanorama: Die Dreidimensionalität von Total Annihilation: Kingdoms beschränkt sich nicht auf die Landschaft, wie Sie am zentralen Bergfried leicht berufen können.

## TOTALES MITTELALTER

Zurück in die Zukunft heißt die Devise von "Total Annihilation: Kingdoms". Während im ersten Teil des Echtzeit-Strategiehammers futuristische Robotersarmeen ihren Auftritt hatten, setzt der Nachfolger auf traditionelle Fantasyreiken wie Drachen oder Zauberer.

Cavedog gelang vor einem guten Jahr mit »Total Annihilation« der oft zitierte Achtungserfolg. Die Roboterarmeen der Core und der Arm stapften durch famose 3D-Landschaften, lauschten wuchtigen Kompositionen und bekriegteten sich bis zum letzten RAM-Baustein. Ein Spiel für Fortgeschrittene war es allemal: Weit über 100 verschiedene Einheiten tummelten sich auf dem Schlachtfeld, von denen viele aber nur wenig spielerische Substanz erbrachten. Außerdem beklagten manche Käufer eine gewisse Sterilität des Pro-

gramms, die trotz der sehr guten Präsentation immer wieder durchschimmerte. Mit »T.A.: Kingdoms« soll das alles anders werden. Hier bekriegen sich keine seelenlosen Roboter mehr, sondern Wesen aus Fleisch und Blut. Und außerdem ist das Geschehen ins Mittelalter verlegt worden.

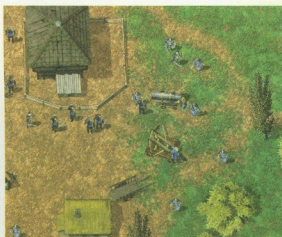
### Die vier Elemente

Sie befinden sich bei Kingdoms in der mythischen Welt Darien, die von vier Imperien beherrscht wird. Jedes dieser Reiche hat sich einem der vier Elemente verschrieben, aus denen bekanntlich alle Lebewesen und das Universum gemacht sind. Aramon steht für die Erde. Brave Rittersleute in schimmerndem Kettenpanzer verbringen den größten Teil des Tages damit, sich im Kampfe zu üben. Wegen ihrer keuschen Lebensweise sind sie

allen anderen Völkern moralisch überlegen und können sich außerdem auf ihren technologischen Vorsprung verlassen.

Veruna, das Wasserreich, hat sich auf den Handel spezialisiert. Ganz nebenbei baute man die größte Flotte, die Darien je erblickte. Neben Galeeren und den gefürchteten Drachenschiffen besitzen die Verunesen auch Kraken und andere Meerestungeheuer, die mit Freuden für sie kämpfen. Diese beiden Reiche sind natürliche Verbündete, haben sich doch beide dem Gedanken verschrieben, Magie nur für gute Zwecke zu gebrauchen. In Zhon (Luft) und Tharos (Feuer) lacht man über solche läppischen Ideale. Zhon besteht überwiegend aus undurchdringlichem Dschungel, in dem Monster aus grauer Vorzeit miteinander ringen. Die Bewohner, wenig fein und schlecht erzogen,

haben sich deshalb auf Luftreisen spezialisiert. Mit Trollen oder Baumwesen als willigen Sklaven ist ihre Armee nicht zu unterschätzen. Und Tharos ist die reinste Hölle auf Erden. Lebloses Vulkangestein dominiert diese Fehlgeburt von Mutter Natur, in der Untote oder Riesenspinnen ums karge Überleben ringen. Beherrscht wird »das Land« von Dämonenkönigen, die in jeder Fingerspitze (oder in jedem Tentakel) mehr magische Kenntnisse besitzen als alle Ritter des Reiches Aramon zusammen.



Aramon (Erde) stützt sich auf eine klassische mittelalterliche Armee. In der Hauptsache besteht sie aus gepanzerten Soldaten und Bogenschützen, unterstützt von Kanonen und Balistae. Dieses fliegende Scheusal allerdings ist den Recken nicht ganz geheuer.

## Im Gespräch mit Ron Gilbert

Im Kempinski-Hotel am Flughafen München hält nicht nur das DSF anregende Diskussionsrunden über die Zukunft von Berti Vogts ab, manchmal trifft man hier sogar echte Stars. So geschehen in der letzten Oktoberwoche, als Ron Gilbert, Firmenchef von Cave-dog und Erfinder solcher Kult-Adventures wie »Maniac Mansion« und »Monkey Island«, zufällig zur Präsentation von T.A.: Kingdoms vorbeikam.

**PC PLAYER:** Ron, derzeit gibt es so wenig Adventures. Warum hast du selber so lange schon keine mehr gemacht?

**RON GILBERT:** Moment! Bei Humongous Entertainment habe ich fast ausschließlich Abenteuerspiele entwickelt, die aber allesamt



für Kinder sind. Ich vermute, sie sind deshalb eurer Aufmerksamkeit entgangen. Ansonsten ist der Grund ganz einfach: In der Entwicklung sind solche Programme immens teuer. Damit man keinen Verlust macht, muß man sehr viele Exemplare verkaufen. Die meisten Firmen scheuen deshalb das Risiko und programmieren weniger aufwendige Spiele.

**PC PLAYER:** Wird es in Zukunft also kaum noch Adventures geben?

**RON:** Aber nein. Ich selber halte Adventures für das Genre der Zukunft. Nur hier weiß man nie, was als nächstes passieren wird, nur hier ist die Story das Spiel und muß nicht mühsam in einem Handbuch angelesen werden. Gute Abenteuerspiele erzählen eine Geschichte, die einem Kinoerlebnis gleichkommt. Wenn die heutigen Spieler alle Rentner sind und sich der PC wirklich zum Massenmarkt entwickelt hat, werden die benötigten Verkaufszahlen bestimmt automatisch erreicht.

**PC PLAYER:** Und bis es soweit ist, macht ihr noch Strategiespiele?

**RON:** Genau. Wir versuchen aber auch in Total Annihilation: Kingdoms eine umfangrei-



che Hintergrundgeschichte einzufügen. Diesmal sind außerdem alle 47 Missionen mit zumindest einer kurzen Cut-Scene verbunden. Die Spielatmosphäre soll so gesteigert und das nüchterne Outfit des ersten Teils beseitigt werden.

**PC PLAYER:** Warum ist Chris Taylor, der Chefentwickler von T.A., nicht mehr dabei?

**RON:** Er fand einfach, es wäre an der Zeit, seine eigene Firma zu gründen. »Gas Powered Games«. Ich hoffe, er wird dort glücklich.

**PC PLAYER:** Hat Chris noch Einfluß auf Kingdoms gehabt?

**RON:** Nein. Alle neuen Ideen und Konzepte stammen von Clayton Kauzlaric, der schon beim ersten Teil viele Erfahrungen sammeln konnte.

## Andere Welten, andere Sitten

Cavedog beschränkt die Neuerungen nicht auf einige szenische Änderungen. Die vier Imperien verbrauchen nicht mehr Energie oder Metall, sondern laden sich allesamt an Mana. Dieser ätherische Stoff ermöglicht die Verwendung von Magie und ist für alle Reiche extrem wichtig. Denn auch die Ritter von Aramon benötigen es zur Konstruktion von Burgmauern oder anderen Gebäuden. Jedes Volk hat einen Monarchen (mit dem Commander aus T.A. bestehen gewisse Ähnlichkeiten), der Mana produzieren kann. Viel wichtiger aber sind kultische Stätten, aus denen die Magie nur so heraussprudelt. Auf jeder Karte gibt es so einen Ort, dessen Besitz kriegsentscheidende Bedeutung hat, da Magie sonst nirgendwo aufzutreiben ist.

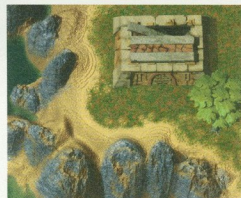
Eine weitere Änderung, die ein wenig Rollenspielerwürze bringt, sind Erfahrungspunkte für die Einheiten. Schlagen sich Ihre Wesen gut, können Sie zum Beispiel ihre Rüstungsklasse, ihre Bewegungsgeschwindigkeit oder ihre Angriffskraft verbessern und begleiten Sie solchermaßen gestärkt durch die verschiedenen Missionen. Durch diesen Kunstgriff ist es im späteren Spielverlauf auch möglich, selbst mit einfachen Fußsoldaten gegen sehr mächtige gegnerische Wesen zu bestehen. Etliche Nichtspieler-Einheiten, die Sie im Laufe einer Missi-

on beschützen oder eskortieren müssen, kommen später ebenfalls wieder vor. Je nachdem, wie Sie sich geschlagen haben, verändert sich aber der weitere Ablauf. Das Fehlen von lieben Freunden, die aufgrund Ihrer Unfähigkeit den Löffel abgaben, kann sich dann als sehr ärgerlich erweisen. Weiteres herausragendes Merkmal ist die 47 Missionen lange Kampagne, in der Sie sich nicht (!) beliebig für eins der vier Völker entscheiden, sondern immer wieder die Fronten wechseln.

Die phantasievolle Geschichte erleben Sie deshalb jeweils aus den verschiedenen Perspektiven der einzelnen Völker.



Ein Prachtsschiff der Veruna- (Wasser) Flotte ist das Drachenschiff, das nicht nur so heißt, sondern auch tatsächlich Feuer speucken kann.



Heruntergekommenes Gebüde oder andere grafische Schmankerl, die mit dem eigentlichen Spiel nichts zu tun haben, lockern das Landschaftsbild auf.

### TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS – FACTS

- Hersteller: Cavedog
- Genre: Strategie
- Termin: M rz 99
- Besonderheiten: T.A.-Engine auf mittelfertig getrimmt; eine große, durchgehende Kampagne; vier völlig verschiedene Parteien.



# ZWEI KOMPLETTE SIMULATIONEN FÜR DEN PREIS VON EINER

## DIE FREIHEIT ZU FLIEGEN

## DIE FREIHEIT ZU WÄHLEN



- Authentische MiG-29 Flugmodelle, die mit der Unterstützung des MiG-29 Testpiloten und Kosmonauten Juri Prihodko entwickelt wurden.



- 3Dfx-Unterstützung ermöglicht die Darstellung von atemberaubenden Landschaften mit einer Auflösung von bis zu 1024 x 768.
- Suchen Sie sich Verbündete oder Gegner für zwei Luftkampfunternehmen.
- Vollständig interaktive virtuelle Cockpits mit hoher Auflösung.
- Mehr als 40 Einsätze in jedem Spiel.
- Heben Sie ab mit dem neuen revolutionären Integrated Battle Space™ von NovaLogic, und stellen Sie sich über den anerkannten Novaworld-Server der Herausforderung im Kampf mit anderen F-16-, MiG-29- oder sogar F-22-Jägern.



# MI<sup>G</sup>-29™

F U L C R U M

## DIE FREIHEIT ZU KÄMPFEN



- Exzellentes Flugmodell, von Lockheed Martin-Testpiloten auf technische Genauigkeit getestet und weiter verfeinert.

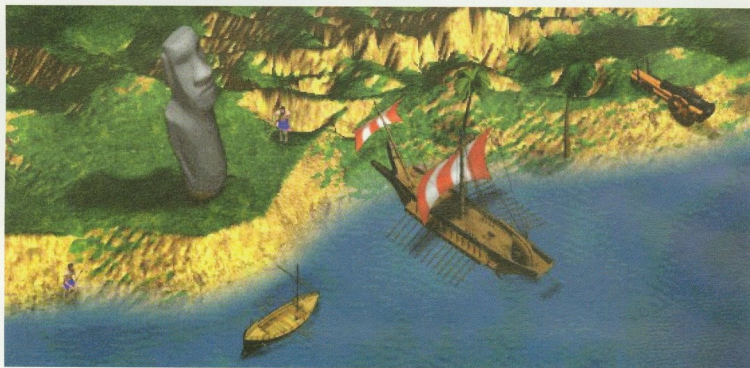


**F-16**™  
MULTIROLE FIGHTER

Besitzer der Simulation F22 Raptor erhalten ein kostenloses Upgrade zum Integrated Battle Space über das Internet.  
© 1998 Novalogic, Inc. Novalogic, das Logo von Novalogic, Fulcrum, Novaworld, IBS, Integrated Battle Space, F-22 und Raptor sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Novalogic, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Lockheed Martin und F-16 Multirole Fighter sind eingetragene Warenzeichen der Lockheed Martin Corporation und werden von Novalogic, Inc unter Lizenz verwendet. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

**NOVALOGIC**®





Die Statue wird im fertigen Spiel eines der Weltwunder sein. Ebenfalls verwunderlich ist die Kanone rechts in der Mitte.

# King of the World

»Age of Empires« verkaufte sich millionenfach und versetzte die Fans des Echtzeit-Genres in Verzückung. Nur Designer Rick Goodman selbst war mit seinem Produkt nicht restlos zufrieden: Seine Vision besteht aus einem Spiel, das die komplette Geschichte der menschlichen Rasse nacherzählt.

Konsequenterweise verließ Goodman daher die Ensemble Studios und gründete mit Stainless Steel Studios ein neues Unternehmen, in dem er mit »Empire Earth« das Spiel schaffen will, welches seinen hohen Ansprüchen auch wirklich gerecht wird. Empire Earth umspannt nicht weniger als zwölf Epochen (acht mehr als Age of Empires), die im Jahr 500 000 vor Christus beginnen und im dritten Millennium (circa 2500 AD) moderner Zeit-

rechnung enden. In den ersten drei Zeitaltern (Paleolytisch, Stein- und Neusteinzeit) stampfen noch grunzende Keulenschwinger durch die Gegend. In der Bronzezeit und im frühen Mittelalter geht es hingegen schon etwas gesitteter zu. ungefähr zu diesem Zeitpunkt (etwa 500 AD) enden »Age of Empires« samt »Rise of Rome«. Bei Empire

Earth geht es dann erst richtig los: In den nächsten Epochen (Mittelalter und Renaissance) verdrängen die ersten Projektilwaffen, also Kanonen und Musketen, die Ritter. Aber auch die ersten zaghaften Ansätze moderner Strategien werden deutlich. Im Industriezeitalter kommen die rapide wachsenden neuen Technologien auf dem Schlachtfeld zur Anwendung. Erste Panzerfahrzeuge und Fluggeräte verändern das Bild auf den Kampf-



Die Screenshots sind manipuliert. Anderenfalls hätten die Griechen die Osterinseln entdeckt ...

Jäger sind die erste Einheit in Empire Earth

schauplätzen. Die darauf folgenden Perioden, Moderne und Atomzeitalter, führen den Spieler durch die Gegenwart und bereiten ihn auf die Zukunft vor. Hier beginnt der Science-fiction-Aspekt des Spiels, der die beiden letzten Epochen – Informations- und Nanozeitalter – bestimmt.

## Zwölf Rohstoffe

Logischerweise bedingt die Erweiterung des Spiels auf die moderne Ära auch eine höhere Anzahl nutz- und förderbarer Rohstoffe. So finden wir in Empire Earth neben Gold, Holz und Nahrung auch

Eine Kanone aus dem Mittelalter

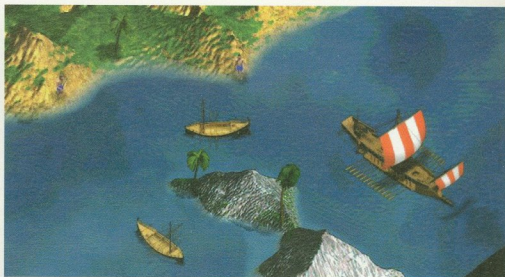
solche Ressourcen wie Eisen, Erdöl. In den späteren Abschnitten folgen alternative Energiequellen sowie Uranium. Insgesamt sollen zwölf Rohmaterialien und Arten der Energiegewinnung zur Verfügung stehen.

Viele dürften sich noch gut an die Kommentare erinnern, welche die Veröffentlichung von Age of Empires hervorrief. An erster Stelle stand »Wie Civilization – aber Echtzeit«. Empire Earth entspricht diesem etwas

gewagten Statement jedoch wesentlich besser. Neben der ungefähren gleichen Zeitspanne offeriert man auch Diplomatie, wodurch die Notwendigkeit entfällt, einen Gegenspieler ausschließlich mit militärischen Mitteln auszuschalten. Waffenstillstand, Frieden und Allianzen können (verbunden mit Handelsabkommen und anderen politischen Tricks) kombiniert werden und so ein harmonisches Zusammenleben ermöglichen.

Zivilisationen sind darüber hinaus auch äußeren Einflüssen wie Naturkatastrophen und dem Ausbruch von epidemischen Krankheiten ausgesetzt. Es kann sogar passieren, daß Ihr eben noch mächtiges Volk wegen schlechter Planung, Pech und Pest plötzlich am Rande des Zusammenbruchs taumelt und wieder neu aufgebaut werden muß. Doch auch Ihr Gegner kann die eine oder andere Katastrophe heraufbeschwören wie etwa Feuer legen.

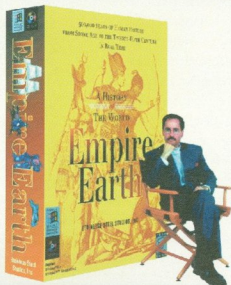
Die Griechen können sich einfach nicht an der Statue sattsehen.



Dieser Kampfbroboter aus dem Jahr 2500 erscheint als eine der letzten Einheiten.

### 300 verschiedene Technologien

Der Technologiebaum des Spiels umfaßt rund 300 Errungenschaften, die es zu erschaffen gilt. Ungefähr die Hälfte davon sind militärischer Natur. Die verbleibende Hälfte setzt sich aus sozial und gesellschaftlich relevanten Entwicklungen zusammen. Dazu gehören zum Beispiel Religion, Verbesserung der Lebensqualität und Moral. Über die Jahrtausende hinweg sieht der Spieler Hunderte von Einheiten kommen und gehen – Darunter befinden sich in den längst vergangenen Zeiten des Altertums Schwertkämpfer und Bogenschützen, später auch Ritter, Kavallerie und Katapulte. In der Neuzeit dürfen Sie Kanonen und gepanzerte Infanterie auf Ihre Gegner hetzen, im Gegenstück des 20. Jahrhunderts gibt es das bekannte Arsenal aus Panzern, einfachen Fliegern und Bomben sowie Artillerieeinheiten. Hi-Tech-Equipment wie AWACS-Aufklärer, Stealthbomber und Atomra-



Mutig, mutig: Schon jetzt steht das Cover für die Spielschachtel fest, vor dem Rick stolz posiert.

### Empire Earth – Epochen

Zeitalter	Zeitraum	Entwicklungen
Paleolithisches Zeitalter	5 000 000 bis 500 000 v.C.	Primitive Höhlenbewohner
Steinzeit	500 000 bis 50 000 v.C.	Homo erectus, Steinwaffen
Neusteinzeit	50 000 bis 5 000 v.C.	Homo sapiens, Werkzeuge
Bronzezeit	5000 v.C. bis 500 A.D.	Schwerter, Kavallerie
Frühes Mittelalter	500 bis 900	Ritter, Gefechtsstürme
Mittelalter	900 bis 1400	Schießpulver, Hakenbüchsen
Renaissance	1400 bis 1600	Kanonen
Industriezeitalter	1600 bis 1800	Motorfahrzeuge
Moderne	1800 bis 1900	Panzer, Artillerie, Maschinengewehr
Atomzeitalter	1900 bis 2025	Jets, Raumfahrt
Informationszeitalter	2025 bis 2200	Robotics
Nanozeitalter	2200 bis 2500	Battle-Mechs

Langen-träger aus Sparta







Den kennen wir auch: Ein M60-Tank

keten stehen genauso bereit wie chemische und biologische Waffen, die jedoch leicht nach hinten losgehen können. In der Zukunft finden Sie dann Laserkanonen sowie magnetisch angetriebene Projektilegeschütze. Zahlreiche Gebäude, darunter auch Weltwunder der Antike wie die Köpfe auf den Osterinseln und Neuzer, runden das Bild ab.



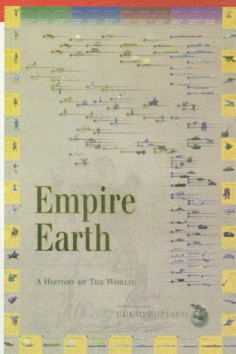
Das Logo der Stainless Steel Studios.

Spiele sein.

(Markus Krichel/mash)

Empire Earth verspricht das bisher umfangreichste Echtzeit-Strategiespiel zu werden. 500 Millionen menschlicher Geschichte glaubhaft und spielbar in einem Produkt unterzubringen, ist sicherlich keine leichte Aufgabe. Rick Goodman und seine Co-Designer von Stainless Steel Entertainment sind dennoch auf dem besten Wege, sie zu bewältigen. Das Spiel wird natürlich auch über einen Multiplayer-Modus verfügen, allerdings steht die Anzahl der

Teilnehmer bisher nicht genau fest. Es sollen mindestens acht Spieler gegeneinander antreten können, nach Möglichkeit wollen die Designer diese Zahl aber noch erweitern. Auch ein leistungsfähiger Editor wird Bestandteil des fertigen



Der Tech-Tree umfasst 300 Entdeckungen. Etwa die Hälfte davon sind militärischer Natur.

#### EMPIRE EARTH – FACTS

- ▶ Hersteller: Stainless Steel Studios
- ▶ Genre: Echtzeit-Strategie
- ▶ Termin: 3. Quartal 1999
- ▶ Besonderheiten: Extrem umfangreich; Steinzeit bis Nuklearzeitalter; entwickelt von »Age of Empires«-Lead-Designer Rick Goodman.

## Interview mit Rick Goodman

Rick Goodman arbeitete entscheidend an Age of Empires mit und hat sich nun mit seiner Firma Stainless Steel Studios selbständig gemacht. Mit der ersten Arbeit Empire Earth hofft er, seine vorherige Arbeit noch zu übertreffen.

**PC PLAYER:** Du warst einer der Gründer von Ensemble Studios, die mit ihrem ersten Spiel Age of Empires einen Riesenhit landeten. Warum hast du trotzdem das Unternehmen verlassen?

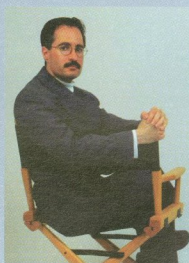
**Rick Goodman:** Nachdem wir AoE fertiggestellt hatten, wurde beschlossen, daß sofort ein zweiter Teil folgen sollte. Dafür wurde eine Entwicklungsdauer von neun Monaten festgelegt. Es erschien mir unmöglich, in dieser kurzen Zeit ein Spiel zu entwickeln, das meinen Vorstellungen entsprach. Also habe ich Ensemble in gutem Einvernehmen verlassen und Stainless Steel Studios gegründet, um dort ohne Zeitdruck Empire Earth zu entwickeln.

**PC PLAYER:** AoE war dein erstes Spiel. Was hast du vorher gemacht?

**Rick:** Datenbanken programmiert. Natürlich war ich immer schon ein Hardcore-Spieler, mit dem Schwerpunkt Hexagonal-Kriegsspiele. 1990 spielte ich das von Dani Bunten entwickelte Command HQ. Dort sah ich zum ersten Mal Ansätze von Echtzeit-Strategie kombiniert mit einem Multiplayer-Modus. Seitdem wollte ich Gamedesigner werden, und das hat zum Glück dann auch geklappt.

**PC PLAYER:** Eines deiner Ziele für Empire Earth besteht darin, das Gameplay gegenüber AoE wesentlich zu verbessern. Was sind die wesentlichen Änderungen?

**Rick:** Da wären zum einen stark verbesserte Künstliche Intelligenz, Helden und Bösewichte aus der



Empire-Earth-Designer Rick Goodman hat früher an Age of Empires gearbeitet.

Geschichte, kein Bevölkerungslimit, weibliche Charaktere, wesentlich mehr Technologien und Waffen, was den Umfang betrifft, dann zum anderen eine Zivilisation, die der Spieler selbst definieren kann.

**PC PLAYER:** Zum Thema KI: Was genau tut sich da, wie geht ihr vor?

**Rick:** Die KI muß wesentlich leistungsfähiger sein als in AoE. Dazu gehören nicht nur die diplomatischen Aspekte, sondern auch

der Handel mit anderen Zivilisationen, der mit zunehmender Spieldauer immer komplexer wird. Sie muß sich mühevoll durch den sehr umfangreichen Technologiebaum bewegen und Zivilisationen dem Zeitalter entsprechend modernisieren. Zwischen der Höhle und dem Wolkenkratzer liegen immerhin 500 Jahrtausende.

„Ich war schon immer ein Hardcore-Spieler.“

in der  
**Creative Dimension**  
 hören Sie Sound  
 nicht nur, Sie **spüren**  
 ihn auch!

Stellen Sie sich Computerspiele vor, die so lebensecht sind, daß Sie sie kaum noch von der Realität unterscheiden können. Stellen Sie sich realistische und packende Computerspiele vor, die dank modernster Soundkarten- und Lautsprecher-Technologie eine Klangperfektion in Environmental Audio-Qualität erzeugen. Und somit einen neuen Standard setzen für präzisen und absolut authentischen 3D-Sound. Die neue Sound-Dimension existiert nicht nur in der Phantasie – sie ist jetzt akustische Realität! Willkommen in der Creative Dimension. Sie werden Ihren PC nicht mehr wiedererkennen!

**Sound Blaster Live!®, Sound Blaster Live! Value und FourPointSurround®-Lautsprecher bieten Environmental Audio-Perfektion:**

- Außergewöhnliche Klangreinheit in einer Wirklichkeitsstreuung, die sich nur mit Live-Aufnahmen vergleichen lassen
- Präzise Klangpositionierung im Raum kombiniert mit vollständigem Surround-Sound-Support
- Über 30 vorprogrammierte Audioumgebungen für realistische Klangumgebungen in topaktuellen 3D-Spielen
- Leistungsstarke Audioverarbeitung auf Tonstudioniveau für unübertroffene Musikqualität am PC mit dem neuen Emu 10K1-Prozessor

Weitere Einzelheiten erfahren Sie von Ihrem Händler oder auf unserer Webseite.



**CREATIVE**

WWW.SOUNDBLASTER.COM

**Your PC's key to another dimension!**

Creative Labs · Feringastrasse 6 · 85774 Unterföhring · Hotline 089/957 90 81 · Creative Infoline 089/952 87 10

© Copyright 1998. Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Environmental Audio und Sound Blaster Live! sind eingetragene Warenzeichen, PC Works Four Point Surround ist ein Warenzeichen der Creative Technology Ltd. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

**Sound Cards**

**Graphics Cards**

**Speakers**

**PC-DVD**

**Video**



# Sportliche Spielwiese

Auf den Rängen tobt die Menge, im Strafraum wirbeln Stürmer die Abwehr durcheinander: Mit »Actua Soccer 3« erwartet Sie Fußball pur.

Eine neue Fußballsimulation zu entwickeln, ist bei der fast übermächtigen Konkurrenz der »FIFA«-Reihe von EA Sports keine leichte Aufgabe. Gremlin Interactive ließ sich jedoch nicht schrecken und schickte mit »Actua Soccer 3« einen frischen Herausforderer aufs Feld.

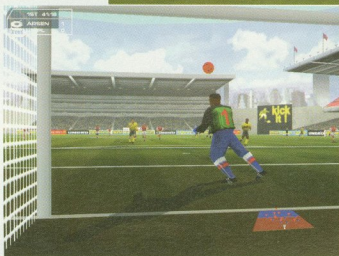
Zur Präsentation lud man die versammelte Fachpresse nach Mailand ein; Zugpferd der Veranstaltung war die angekündigte Interviewstunde mit Oliver Bierhoff. Der Stürmerstar des AC Milan und der deutschen Nationalelf rührt auf dem heimischen Markt für Actua Soccer 3 die Werbetrommel; das Gespräch mit ihm war nach dem Spiel AC Mailand gegen AS Rom eingeplant. Statt der vorgesehenen Interviewstunde stand der Sonnyboy dann leider nur fünf Minuten lang für Autogrammwünsche zur Verfügung; ähnlich unbefriedigend verlief schon seine Präsentation für »Golden Goal«. Repräsentationsaufgaben scheinen eine eher lästige Aufgabe für den erfolgswohnten Fußballmillionär zu sein.



Sie waren ein wenig übermotiviert? Dann dürfen Sie schon jetzt unter die Dusche.



Im Mittelfeld werden harte Positionskämpfe ausgetragen. Beachten Sie die unterschiedlich gut gefüllten Ränge.



Die Torwartkamera liefert zwar spektakuläre Bilder, ist aber zum Spielen leider denkbar ungeeignet.

## Action vs. Simulation

Bei der Vorstellung des neuen Produktes gab Steve Mc Kevitt, Pressesprecher von Gremlin Interactive, zu, daß der Vorgänger Actua Soccer 2 in einigen Punkten zu »britisch« geraten war. So bestand



Dieselbe Szene aus anderem Blickwinkel – dank mehrerer Kameraperspektiven.

die beste Möglichkeit, ein Match für sich zu entscheiden, darin, mit dem Kick-and-Rush-System Tore zu erzielen: Ein Ball wird möglichst weit nach vorn gedroschen, mit viel Glück gelangt er zu einem Mitspieler, der ihn dann ins Tor bugsiert. Diese in Großbritannien immer noch sehr beliebte Holzhammer-Strategie entspricht allerdings nur bedingt dem, was man sich in der restlichen Fußballwelt unter Fußball mit allen seinen taktischen Möglichkeiten und technischen Feinessen vorstellt. Die arg actionlastige Ausrichtung von Actua Soccer 2 konnte daher nicht alle Kickerfreunde überzeugen, aber mit Actua Soccer 3 will Gremlin nun diesen Trainingsrückstand wettmachen.

Kernpunkt der Veränderung ist die neuerdings dreifach variable Spielgeschwindigkeit. Auf schneller Stufe spielt sich Actua Soccer 3 genauso actionorientiert wie der Vorgänger, bei langsamem Tempo kommen die Simulationsfreunde auf ihre Kosten. Der Spieler kann also selbst auswählen, ob er lieber ein schnörkelloses Action-Gekicke oder eine filigrane Simulation erleben möchte.



Die Detailverliebtheit erreicht bei den Kickern ihren Höhepunkt. Sogar die Muskeln der durchtrainierten Fußballer sind zu erkennen.

## Die Qual der Wahl

Actua Soccer 3 umfasst 450 internationale Vereine, die aktuelle Datenbank enthält circa 10 000 Spieler mitsamt der Originalnamen. 60 berühmte Kicker sind anhand ihrer charakteristischen Gesichtszüge gut zu erkennen, auch auf wahrheitsgetreue Größenverhältnisse der Akteure wurde geachtet. Ihr Lieblingsszenario stellen Sie sich ganz nach Wunsch zusammen; Sie suchen sich die Platzverhältnisse und die Wetterbedingungen aus. Ein nächtliches Treffen unter Flutlicht ist ebenso möglich wie eine Begegnung im Schneetreiben. Freundschaftsspiele stehen genauso zur Wahl wie Liga-, Cupspiele oder Turniere; im Multiplayer-Modus wird die Anzahl der Auseinandersetzungen bis zum Turniersieg und die Wahl der Vereine nur von der Phantasie der Spieler begrenzt. Um auch langfristig für Motivation zu sorgen, werden beim Gewinn des Wettkampfmodes spezielle Mannschaften freigeschaltet.

## Details und Verbesserungen

Die Steuerung wurde gründlich überarbeitet und auf Übersichtlichkeit und gute Bedienbarkeit hin getrimmt. Die Akteure auf dem Rasen sollen nun schneller und akkurat auf Steuerbefehle reagieren. Grätscht Ihr Spieler in den Gegner hinein, entstehen auf dem virtuellen Rasen lange Rutschspuren, deren Länge hängt von der Heftigkeit ihres Einsatzes sowie vom eingestellten Untergrund und den Wetterbedingungen ab. In besonderen Momenten, beispielsweise bei der Vergabe einer gelben Karte, zoomt die Kamera nah an den Schiedsrichter und den Spieler heran. Um Ihnen die Orientierung auf dem Platz zu erleichtern, ist eine kleine Übersichtskarte eingebaut worden, die Ihnen unaufdringlich und informativ zugleich die Positionen aller Spieler und des Balles angibt. Die Torhüterleistungen sind jetzt sehenswert und nicht länger ein Ärgernis. Die Begegnungen werden untermalt von Fangesängen und einem Kommentar, der in der deutschen Version vom Sportreporter Fritz von Thurn und Taxis gesprochen wird. Actua Soccer 3 wird voraussichtlich ab einem Pentium 166 lauffähig sein. Ob Sie dann aber einen ruckelfreien Spielverlauf genießen dürfen, bleibt abzuwarten. Eine 3D-Beschleunigerkarte ist nicht zwingend erforderlich, da das Gekicke auch im Software-Modus recht manierlich aussieht. Zumindest zu ihrem Weltkick kann man Grenlin gratulieren: Zwei Monate vor der Fertigstellung von Actua Soccer 2 arbeiteten die Engländer an Actua Soccer 3 und bereits bevor dieses Produkt in den Regalen steht, wird an Actua Soccer 4 gewerkelt. Letzteres soll dann all jene Verbesserungen enthalten, die man aus Zeitgründen hier nicht mehr unterbringen konnte. (st/md)

### ACTUA SOCCER 3 – FACTS

- Hersteller: Grenlin/Acclaim
- Genre: Sportspiel
- Termin: Dezember '98
- Besonderheiten: Großer Detailreichtum; packende Atmosphäre; vielfältige Einstellungsmöglichkeiten; Mehrspielermodus, gängige 3D-Karten werden unterstützt.

# Enter the XG-Zone

YAMAHA's neue PCI-Soundkarten mit XG-Standard sind da! XG übertrifft den GM-kompatiblen MIDI Standard um ein Vielfaches. Mehr Klangfarben, mehr Effekte und dynamische Klangsteuerung verleihen der Musik endlich Lebendigkeit. Der weltweit größte Hersteller von Musikinstrumenten bringt sein ganzes Know-how in ihren PC-Sound für heute und morgen. Willkommen in der neuen Klangdimension!!!

## SW1000XG Die Karte für den Profi

High-End PCI-Audio-MIDI-Soundkarte für Ihren Studio-PC. Die geniale Kombination aus 1D-Recorder, MIDI-Tongenerator und Super-Effekt-DSP.

- 20 MB Wavetable ROM • 1287 XG-Voices • 48 Drums • 64stimmig / 32-fach multitimbral • 6 Effekt-DSPs • 12 Spur HD-Recording (4-Spur Record) • Stereo 20 Bit ADC/18 bit DAC • S/P-DIF-Ausgang (optisch) • erweiterbar durch optionale Plug-In-Bords • Softwarepaket mit komplettem XG-Works und Control-Panels für Logic Audio, Cubase VST, usw.

Unverb. Preisempf. 1.250,- DM

## WAVEFORCE™ 192 XG No Limit for Gamers

Die erste PCI-Plug'n Play-Soundkarte mit dem faszinierenden XG-Sound

- 64 stimmiges 2MB Wavetable ROM • 676 Instrumente, 21 Drums • 128-stimmiger Soft-synthesizer • Positional 3D-Sound Full Duplex für gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe • Umfangreiches Softwarepaket (MIDI-Sequencer, Wave-Editor u.v.m.)

Unverb. Preisempf. 169,- DM

## WAVEFORCE™ 192 digital



### Die WAVEFORCE mit digitalem Ausgang

- Entspricht in Leistung- und Ausstattungsmerkmalen der WAVEFORCE 192 XG zusätzlich: S/P-DIF Ausgang (optisch) • Rauschspannungsabstand >90dB

Unverb. Preisempf. 199,- DM

## VST- Die Speaker-systeme



ACTIVE SERVO TECHNOLOGIE setzt Maßstäbe in der Klangwiedergabe.



Infos zu den neuen YAMAHA-Multimedia-Produkten erhalten Sie im Fachhandel oder im Internet unter: [www.waveforce.com](http://www.waveforce.com) oder [www.yamaha.de](http://www.yamaha.de)





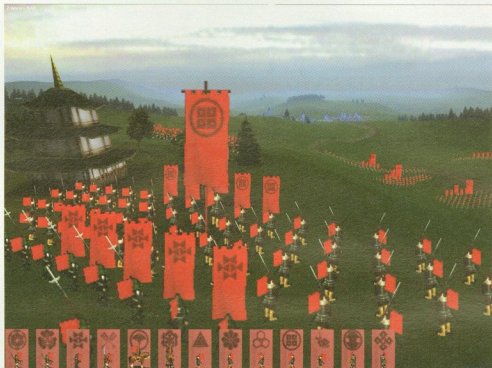
# Epische Schlachten

Japan im 16. Jahrhundert: Riesige Armeen stehen sich regungslos gegenüber. Dann erklingt der Befehl des Shogun zum Angriff - mit einem Mal erfüllt Schwerterklirren und Hufgetrappel die Luft, während die Sonne langsam am Horizont untergeht.

**D**reamtime Interactive schuf mit »Shogun Total War« (bislang »Taisho« genannt) ein imposantes Echtzeit-Strategiespiel, das sich in epischer Breite mit den Kriegen im japanischen Mittelalter beschäftigt. Ihre Aufgabe ist es, sich das Land untertan zu machen, indem sie taktisch klug vorgehen und eine Provinz nach der anderen erobern.

Das Spiel kombiniert rundenbasierte Strategie mit Echtzeit-Gefechten in 3D-Perspektive.

In der Strategieebene erheben Sie Steuern, erforschen neue Einheiten, kümmern sich um diplomatische Angelegenheiten, spionieren Ihre Gegner aus und planen Angriffe auf benachbarte Provinzen. Kommt es zum Gefecht mit einer feindlichen Armee, wird zur Kampfebene gewechselt. Sie sehen nun die Ihnen unterstellten Soldaten vor sich, wobei jede Einheit minutös in das Schlachtfeld hineingerendert wurde. Und das sind nicht bloß einige Hundert wie bei vergleichbaren Spielen, bei Shogun Total War gebieten Sie über Tausende von Krieger, die alle einzeln dargestellt werden. Dies hat allerdings auch seinen Preis: Ein Pentium/266 inklusive 3D-Karte wird empfohlen, wenn die Schlachten nicht zum fernöstlichsten Geduldspiel werden sollen.



Ihre gewaltige Armee ist zum Angriff gerüstet und wartet nur auf den Befehl zur Attacke. Auf dem nächsten Hügel steht bereits die Armee des Gegners.

## Der Mensch denkt, der Rechner lenkt

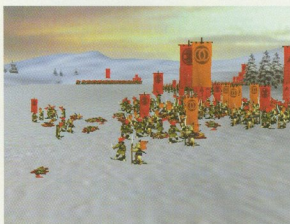
Sie möchten sich nur mit dem Kampfgetümmel beschäftigen? In diesem Fall übernimmt der Computer für Sie die strategische Abteilung. Der Grad der Automatisierung ist dabei ganz nach Wunsch einstellbar. Interessiert Sie das Schlachtfeld nicht, weisen Sie das Programm an, sich um das Wohlergehen Ihrer Soldaten zu kümmern, während Sie Ihr strategisches Geschick unter Beweis stellen. Die Künstliche Intelligenz muß sich bei vielen Echtzeit-Strategiespielen herbe Kritik gefallen lassen. Dreamtime Interactive hat angeblich alle Fehler vermieden, die man von Konkurrenzprodukten kennt: Die KI soll auf Ereignisse in Ihrer Nähe reagieren, die Wegfindung stellt kein Problem für die Einheiten dar, und versehentliches Dahinmeucheln eigener Einheiten soll auch nicht vorkommen.

Im Spiel wird eine Kampagne aus mehreren Missionen enthalten sein. Auch hier wählen Sie, wie viele Aufgaben Sie dem Computer übertragen wollen. Da eine einzige Schlacht durchaus bis zu einer Stunde dauern kann, wird die komplette Kampagne mitsamt den strategischen Aufgaben Sie eine geraume Weile beschäftigen. Für Mehrspieler-Partien werden verschiedene Vari-



Hier sehen Sie die Strategieebene. Sie haben Überblick über Ihre Provinzen, können Armeen rekrutieren und Angriffe auf benachbarte Provinzen planen.

anten angeboten: Bis zu vier Spieler bekämpfen sich im Internet auf einem Schlachtfeld, die Strategieebene entfällt dabei ganz. Mit bis zu 16 Spielern können Sie die Strategievariante angehen; auch ein Spiel per E-mail ist möglich. (st/md)



Die Schlacht ist in vollem Gange. Die Zugehörigkeit zur jeweiligen Armee läßt sich anhand der unterschiedlichen Uniformen gut erkennen.

### SHOGUN TOTAL WAR - FACTS

- Hersteller: Dreamtime Interactive
- Genre: Strategie
- Termin: Frühjahr '99
- Besonderheiten: Rundenbasierte Strategie gekoppelt mit epischen Echtzeit-Schlachten; altjapanisches Szenario; Kämpfe zwischen mehreren tausend Krieger in aufwendiger 3D-Umgebung.

# DIE PC GRUFT PLAYER

Es stand in PC Player 1/94 – die  
Spielewelt vor 5 Jahren.



## Titelthema

Aus heutiger Sicht wirken Grafik und Spielablauf von «Rebel Assault» geradezu rührend schlicht. Vor fünf Jahren erwies sich das Star-Wars-Actionspiel von der Firma LucasArts aber

als vielbestaunte »Killer Application«, die wesentlichen Anteil daran hat, daß sich viele PC-Spieler Weihnachten 1993 ein CD-ROM-Laufwerk zulegten. Ein Erfolg mit Folgen: 1994 sollte das Jahr werden, in dem die Videomöglichkeiten der CD-ROM viele Softwarefirmen zur Entwicklung »interaktiver Filme« anspornten. Aus heutiger Sicht war das Hollywood-Fieber eine Fehlentwicklung: Viel Geld und Aufwand wurde in Videosequenzen gesteckt, doch nach einer kurzen Faszinationsphase verkamen die meisten Multimedia-Monster zu Ladenhütern. Der Kundschaft kam es nämlich primär auf ordentliches Spieldesign an.

## Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

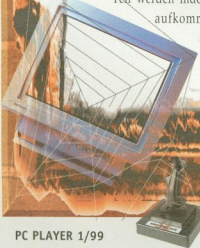
- Rebel Assault (91 Punkte)
- Sam & Max hit the Road (89)
- Indy Car Racing (87)
- Aces over Europe (84)
- Kyrandia 2: Hand of Fate (79)



Rebel Assault

## Nachgeschlagen

CD-ROM-Fieber allerorten. Auch PC Player beglückte die Welt mit einem Special »CD Player«, Deutschlands erste Kombination von Spielmagazin plus Cover-CD-ROM mit aktuellen Demos. Im Software-Teil werden indes ehrfürchtig die gerade aufkommenden CD-Lexika wie »Microsoft Art Gallery« besprochen.



# Deo Gratias Die Gnade der Götter

Eine wahrhaft göttliche Simulation

Du bist ein Gott. Deine Macht ist unendlich – und dennoch nichts wert, wenn Du Deinen eigentlichen Reichtum verlierst: Die Anbetung Deiner Geschöpfe. Es gilt, sie bei Laune zu halten aber nicht zu verwöhnen, ihren Ungehorsam zu strafen, ohne sie in die Arme fremder Götter zu treiben.

Wer hätte gedacht, daß ein Gott soviel zu bedenken hat?

Online gegen bis zu 100 Gegner,  
im lokalen Netzwerk  
oder offline gegen Deinen PC.

© 1999, Lucas Entertainment Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Weitere Informationen und Werbematerialien der entsprechenden Unternehmen.





# Doppel-Macht

Funsoft will in diesem Monat alle Star-Wars-Fans zum Kauf zweier Kompilationen verführen: Beide LucasArts-Titel sind dabei nicht nur mit der Macht, sondern auch jeweils mit einer Missions-CD im Bunde.

## X-Wing vs. TIE Fighter + Balance of Power

Doppelpack Nummer eins knallt mit Hochgeschwindigkeit aus dem Simulations-Hyperraum. Dabei handelt es sich um »X-Wing vs. TIE Fighter«, ein speziell für Multiplayer-Gefechte ausgelegtes Action-Scharmützel. Wahlweise lassen sich die 50 rasanten Weltraumschlachten über Netzwerk, Modem oder das Internet mit Freunden austragen. Zwar bietet das Spiel auch die Möglichkeit einer Absolvierung der Missionen im Singleplayer-Modus, dieser wurde aber ersichtlich als eher nebensächlich betrachtet. Erstens lassen sich die Missionen direkt anwählen, was nicht gerade für langanhaltende Motivation sorgt, zweitens existiert leider auch keine durchgehende Story, wie sie etwa der erfolgreiche Vorgänger »TIE Fighter« vorzuweisen hat. Doch genug der Schelte; wird XvT als Multiplayer-Spiel betrieben, entfaltet es im heimischen Netzwerk durchaus Star-Wars-Feeling. Dafür sorgt ein klassischer Soundtrack in gewohnter CD-Qualität neben einer reichhaltigen Auswahl gängiger Krieg-der-Sterne-Raumschiffe. Auf der Missions-CD »Balance of Power« dürfen Sie sogar ins Cockpit eines B-Wings hopten. Und vor allem denken die Designer hier an die Einzelspieler, denn auf beiden Seiten steht nun eine richtige Kampagne an. Wer auf Kooperation mit seinen Mitspielern besteht, wird ebenfalls nicht im Stich gelassen - Raumschlachten lassen sich auch

im Team erledigen. Die Zusatz-CD enthält 30 weitere kooperative Missionen für bis zu acht Spieler. Sechs Zwischensequenzen sorgen hier für Auflockerung im hektischen Spielablauf.

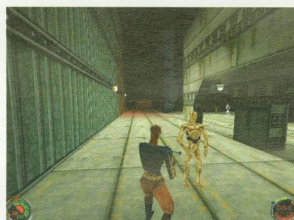
### X-WING VS. TIE FIGHTER + B.O.P. - FACTS

- Hersteller: Funsoft
- Sprache: Deutsch
- Circa-Preis: 70 Mark
- Hardware: Pentium/90, 16 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Befriedigend
- Klasse: Befriedigend

## Jedi Knight + Mysteries of the Sith

»Jedi Knight« gehört in der Riege der 3D-Shooter nach wie vor zu den Top-Titeln. Sie verkörpern im Hauptprogramm »Kyle Katarn«, einen Azubi auf dem hölzernen Weg zum Jedi Ritter. Es liegt an Ihnen, ob Sie der dunklen Seite der Macht erliegen oder sich zur guten Seite bekehren lassen. Anders als in herkömmlichen 3D-Actionspielen lernen Sie im Spielverlauf verschiedene Machtfähigkeiten kennen und machen davon je nach Gewissenseinstellung Gebrauch. Leveldesign und Spielbarkeit befinden sich auf Spitzenniveau, lediglich der 3D-Grafik des Grundprogramms merkt man den inzwischen ein Jahr alten Entstehungszeitpunkt an. Anders verhält es sich mit der Missions-CD »Mysteries of the Sith«, die im ersten Quartal '98 veröffentlicht wurde. Hier wurde die Engine mit farbigen Lichteffekten aufgewertet - beim Leveldesign haben sich die Entwickler wahr-

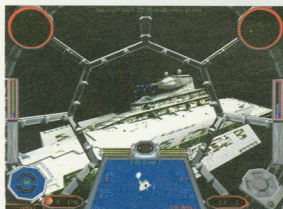
lich selbst übertriften und eine der besten Erweiterungen für ein bestehendes Basisspiel überhaupt programmiert. Außerdem schlüpfen Sie im späteren Verlauf in die Rolle der Mara Jade, die ihren Gastaufritt im offiziellen siebten Teil der Star-Wars-Saga hatte. Insgesamt warten 35 Level auf Ihre Präsenz, die mit einem zehnteiligen Waffensarsenal durchforstet werden. Abschließend bleibt der lobende Hinweis, daß sich Jedi Knight und Mysteries of the Sith auch auf leistungssärmeren Systemen verhältnismäßig flüssig durchspielen lassen. (j/r/mash)



Jedi Knight: Mysteries of the Sith.

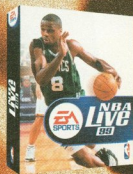
### JEDI KNIGHT + M.O.T.S. - FACTS

- Hersteller: Funsoft
- Sprache: Englisch/Deutsch (Spiel/Anl.)
- Circa-Preis: 70 Mark
- Hardware: Pentium/90, 16 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Befriedigend
- Klasse: Sehr gut



X-Wing vs. TIE-Fighter.

www.easports.com

[illegible]



# Sparschwein

Ein preisgünstiges Paradies auf Erden beschert Interplay allen Trekkies mit der neuen Spielesammlung »Star Trek Federation Compilation«. Und wir beschreiben Ihnen dazu die gewohnten Übersichten mit preiswerten Spielen.

Insgesamt fünf englischsprachige Titel garantieren in dieser Kompilation wochenlangen Spielspaß. Adventure-Oldie »Star Trek 25th Anniversary« läßt Sie mit der ersten Enterprise-Mannschaft durch VGA-Landschaften und Raumschlachten schreiten. Sternzeit 47111,1: In »A final Unity« schlüpfen sie in die Rolle Captain Picards, um in bester Adventure-Manier die ultimative Waffe namens Unity Device zu finden. Eine komplette Brückenbesatzung inklusive englischer Sprachausgabe der Original-Darsteller sowie die Kontrollmöglichkeit der wichtigsten Enterprise-Stationen verhalfen diesem Titel seinerzeit zu satten 82 Wertungspunkten. Als spielerische Gurke erwies sich hingegen »Star Trek Generations«, ein Action-Adventure mit lieblos designten Missionen und einer schon seinerzeit hoffnungslos veralteten 3D-Engine. Einziger Fürsprecher sind hier die Originalstimmen und -geräusche. Das Highlight der Sammlung ist zweifelsohne »Starfleet Academy« mit der Zusatz-CD »Checkov's lost Missions«. Der vor einem Jahr fiebrig erwartete Simulator für angehende Brücken-Offiziere erfüllte prompt die hochge-

steckten Erwartungen an die Spielbarkeit und Atmosphäre. Wollten sie schon immer mal am »Kobayashi-Maru-Test« teilnehmen? Hier haben Sie die einzigartige Gelegenheit.

(j/r/msh)

## FEDERATION COMPILATION – FACTS

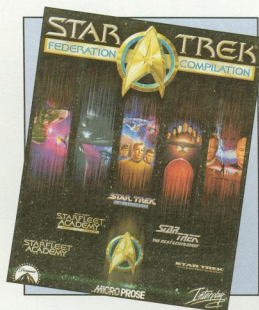
- Hersteller: Interplay
- Sprache: Englisch (dt. Untertitel)
- Circa-Preis: 100 Mark
- Hardware: Pentium/90, 16 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Gut
- Klasse: Gut

## Aktuelle Spielesammlungen

Titel:	Inhalt:	Hersteller:	Preis:	Player-Kaufzeit:
2 in 1 Pack	Turrican 2, Earthworm Jim	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★★
2 in 1 Pack	Anstoss, Kick Off 97	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★
2 in 1 Pack	Pinball Mania f.Win., Pinball Const.Set	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★
2 in 1 Pack	Hanse, Der Patrizier	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★
2 in 1 Pack	Apache Longbow, F-16 Fighting Falcon	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★★
2 in 1 Pack	Hind, Flight Unlimited	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★★
2 in 1 Pack	Compl. Onside Soccer & Davis Cup Tennis	Ucon Entertainment	20 Mark	★★
in 1 Pack	D.O.G., Speedrage	Ucon Entertainment	20 Mark	★★
2 in 1 Pack	Enemy Nations, Claims to Power	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★
2 in 1 Pack	Crusade, Imperium Romanum	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★
2 in 1 Pack	Battle Area Toshinden, Power Rang. Zero	Ucon Entertainment	20 Mark	★★
2 in 1 Pack	Dream Team 98, Ran Soccer	Ucon Entertainment	20 Mark	★★
2 in 1 Pack	Winzer Deluxe, Kaiser Deluxe	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★★
2 in 1 Pack	Dragon's Lair, Space Ace	Ucon Entertainment	20 Mark	★★
2 in 1 Pack	Biing!, Bazooka Sue	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★
2 in 1 Pack	Der Planer 2, Mad TV2	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★★
2 in 1 Pack	G-Name, Terra Nova	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★★
2 in 1 Pack	Lamb.Am.Challenge, Have a N.I.C.E. day!	Ucon Entertainment	20 Mark	★★★

## Aktuelle Budget-Titel

Titel:	Genre:	Test in Ausgabe:	Hersteller:	Preis:	Player-Kaufzeit:
Botsoccer	Actionspiel	3/97	Green Pepper	20 Mark	★★
Micro Machines V3	Rennspiel	6/98	Funsoft	40 Mark	★★★★
Have a N.I.C.E. day – all in one	Rennspiel	3/97	Funsoft	40 Mark	★★
Test Drive Off Road	Rennspiel	6/97	Funsoft	40 Mark	★★
Test Drive 4	Rennspiel	2/98	Funsoft	40 Mark	★★★



# 1967



**gab es in der Formel 1  
weder Flügel noch Sponsoren...**

**Spektakuläre Unfälle waren  
an der Tagesordnung...**



...und die unverbroffene Kombination  
legendarer Rennfahrer, Bolide und  
lebensgefährlicher Strecken!



**Ebenso grandiose Siege...**



**Das trägt die Piloten nicht davon ab alles zu geben und schnell zu fahren – sehr schnell...**

Die authentischen Rennwagen  
von 1967, 11 historische Strecken und  
die höchstentwickelten Motoren der  
damaligen Zeit, damit Sie sich mit legendären  
Rennfahrern wie Graham Hill oder Jim Clark  
messen können: ein atemberaubend realistisches  
Erlebnis dank kompletter 3D-Grafik. Tauchen Sie ein in  
das Jahr 1967 und werden Sie Teil der Legende –  
Grand Prix Legends.

## Grand Prix Legends





# Sternensiedler

Über einen Mangel an Vorschulbrosen kann sich »Alpha Centauri« von Firaxis bestimmt nicht beklagen. Wir haben uns über den aktuellen Entwicklungsstand der neuen Hoffnung im Reich der rundenbasierten Strategiespiele schlaue gemacht.

Sokann es gehen, wenn man mit einem Raumschiff voller Kolonisten durch unbekannte Regionen des Weltalls rauscht: Ein Meteorit trifft das Schiff, das von der völlig verwüsteten und lebensfeindlichen Erde nach Alpha Centauri unterwegs ist. Die komplette Besatzung wacht aus ihrem Kälteschlaf auf, und alsbald bilden sich sieben Fraktionen mit unterschiedlichen Moralvorstellungen und Ansichten. Als sie auf einem Planeten des über vier Lichtjahre von der Erde entfernten Gestirns abstürzen, kämpft jeder für sich ums Überleben.

## Eine Frage der Ethik

Eine dieser sieben Parteien übernehmen nun Sie, was jeweils mit ganz bestimmten Vor- und Nachteilen verbunden ist. Die unter »Stiefkinder von Gaia« firmierenden Umweltschützer zum Beispiel kommen zwar mit der ungewohnten Umgebung verhältnismäßig gut zurecht, haben aber Probleme mit der Technik, während die Technokraten diese besser beherrschen, sich ihrerseits dafür wenig um die Umwelt scheren. 80 Forschungssparten haben die sieben Gruppen zur Auswahl, denen sie sich widmen können. Dazu gehören klassische Militärartikel wie Unsichtbarkeitsschirme und bessere Waffen, aber auch auf medizinischem Gebiet sind Entdeckungen möglich. Als besonders praktisch erweisen sich modernere Kraftwerke, die mehr Energie liefern.

Je nach persönlichem Temperament kann man versuchen, die komplette Welt zu erobern und zu unterwerfen, oder sein Volk zur »Transzendenz«, also der nächsten Evolutionsstufe, zu führen.



Auch eigene Einheiten dürfen Sie entwickeln. Der Hovertank etwa verfügt über ein schweres Energiegeschütz und hat mit dem Terrain weniger Schwierigkeiten als ein normales Bodenfahrzeug

Nicht zu vergessen die einheimischen Lebensformen, die den Planeten bevölkern; darunter befindet sich eine Pilzart, die nützlich und hilfreich ist, während die »Mind Worms« eine tödliche Bedrohung darstellen.

## Optionen en masse

Zunächst müssen Sie sich um den Basenaufbau kümmern und die Versorgung Ihrer Schäfchen mit den lebensnotwendigen Gütern sicherstellen. Zu Anfang ist die Atmosphäre des Planeten noch nicht dicht genug, deswegen brauchen Sie Schutzkuppeln. Dann steht die Beschaffung von Nahrungsmitteln und Medikamenten an. Im weiteren Verlauf des Spiels brauchen Sie nicht jeden Kleinkram selbst zu erledigen, sondern überlassen dies dem

▲ Die grafische Überarbeitung betrifft auch die isometrische Landschaft. Diese wird durch einen auf Fraktalen basierenden Generator für jedes Spiel neu entworfen.

Rechner. Der legt Wegpunkte für Ihre patrouillierenden Einheiten fest und kann auch mit Gouverneuren für den reibungslosen Betrieb von Außenposten und Kolonien sorgen. Auf das Feld Handel und Diplomatie müssen Sie ebenfalls nicht verzichten, und so intrigieren Sie nach Belieben gegen oder mit Ihren sechs Nachbarn, um Ihre Ziele zu erreichen. Sogar im Regelwerk dürfen Sie herumfuscheln, da die entsprechenden Dateien alle im Klartext abgespeichert werden und sich so verändern lassen. Wer an der Hintergrundgeschichte interessiert ist, schaut im Internet auf der Seite <http://www.alphacentauri.com> nach: Dort erscheint jede Woche eine neue Episode der Story. (mash)

### ALPHA CENTAURI – FACTS

- **Hersteller:** Firaxis/Electronic Arts
- **Genre:** Rundenstrategie
- **Termin:** Januar '99
- **Besonderheiten:** Unterschiedliche Spielziele; sieben völlig verschiedene Bevölkerungsgruppen; variables Regelwerk.

Erfahr den Wahnsinn.

**WingMan** FORMULA  
FORCE

Suchst Du das absolut realistische Fahrerlebnis? Dann schnapp Dir das überlegene Force Feedback Lenkrad für Deinen PC - das WingMan® Formula® Force Racing System. Blitzschnelle Reaktionen. Extreme Kurvenfahrten. Gewaltige Crashes. Mit unserer revolutionären I-Force® Technologie läuft die Steuerung beim WingMan Formula Force Racing System über extrem präzise Stahlkabel. Da fühlst Du die Kraft in jeder Faser Deines Körpers. Spürst jede Bewegung. Jede Schwingung. Jede Drehung. Das WingMan Formula Force Racing System. Wenn Du ultimativen Fahrerlebnis willst, ohne ein Vermögen zu zahlen.

Logitech Deutschland	<a href="http://www.logitech.de">www.logitech.de</a>	Tel: 0049-0668-92 032 165
Logitech Schweiz	<a href="http://www.logitech.ch">www.logitech.ch</a>	Tel: 0041-021-863 54 10
Logitech Österreich	<a href="http://www.logitech.de">www.logitech.de</a>	Tel: 0043-011-502 221 349
Schulprodukte	<a href="http://www.schul-data.de">www.schul-data.de</a>	Tel: 0049-018152-93 960

It's what you touch.™





# DER „HELD“, WAS ER VERSPRICHT



FUNSOFT PRÄSENTIERT EINE: MAGIC BYTES PRODUCTION AUF CD-ROM UND DVD-ROM FÜR WINDOWS®95/98/NT.



ENTWICKELT VON: NEO SOFTWARE PRODUKTIONS GmbH, PRODUKTION/MUSIK & SOUND VON: HANNES SEIFERT,

DEVELOPMENT MANAGER: CHRISTOPH SOUKUP, LEAD PROGRAMMER: EDGAR HOFFER, ART DIRECTOR: MICHAEL SORMANN, DIGITAL ARTIST: ULRICH RADHUBER  
VERTEILER: RUSHWARE GmbH, TEL. 02131/607-0, FAX. 02131/607-111, PROFISOFT GmbH, TEL. 0541/122065, FAX. 0541/122470.



PC GAMES 84% • PC JOKER 80%

[WWW.RENT-A-HERO.COM](http://WWW.RENT-A-HERO.COM)



**FUNSOFT.**





## KURZ NOTIERT

→ Interactive Magic veröffentlicht im Dezember **North vs. South**, ein im amerikanischen Bürgerkrieg angesiedeltes Runden-Strategiespiel aus der »Great Battles«-Reihe.

→ Ebenfalls von Interactive Magic kommt noch vor Weihnachten **Road to Moscow**, das im Zweiten Weltkrieg spielt und sich an die Hardcore-Fraktion im Runden-Strategiebereich wendet.

→ **Wet Attack**, der Genre-Mix aus dem Hause CDV wurde auf Januar 1999 verschoben.

→ Hasbro Interactive werkelt momentan an **Spiel des Lebens**, der PC-Version des bekannten Brettspiels.

→ Auf der Web-Site <http://www.zone.msn.com> steht eine neue Mission für den **MS Combat Flight Simulator** zum Download bereit. Kleine Richtigstellung: Anders als in der letzten Ausgabe behauptet, bewegen sich die Steuerflächen sehr wohl.

→ Rod Nakamotos (»Wing Commander Prophecy«) neue Firma heißt **Blueprint Entertainment**. Das erste Produkt, eine Mischung aus Action und Strategie, wird von GT Interactive vertrieben und soll im Jahr 2000 erscheinen. (mash)

### ROLLERCOASTER TYCOON – FACTS

- ▶ Hersteller: Microprose/Hasbro Interactive
- ▶ Genre: Wirtschaftssimulation
- ▶ Termin: 1. Quartal 1999

## Der Rote Baron fliegt wieder

In diesen Tagen steht **Red Baron 3D** in den Geschäften, das gegenüber dem vor einem Jahr erschienenen »Red Baron 2« einige deutliche Verbesserungen aufweist. So wurde der Internet-Multiplayer-Modus über das World Opponent Network (<http://www.won.net>) mit Punktezähler und Bestenliste aufgepeppt, und auf dem Boden tauchen nun Bäume auf. Außerdem bilden Explosionen jetzt schicke Ringe, die Texturen wurden

ebenfalls auf Beschleunigerkarten abgestimmt. Eine weitere interessante Neuerung ist das transparente Cockpit, durch das Ihre Tragflächen die Sicht nicht

mehr behindern. Für Besitzer von Red Baron 2 wird ein entsprechender 3D-Patch zum Herunterladen aus dem Netz angeboten. (mash)



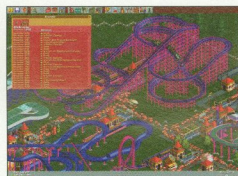
Zu den grafischen Verbesserungen gehören Bäume auf dem Boden, überarbeitete Texturen und Wolken. (Red Baron 3D)

### RED BARON 3D – FACTS

- ▶ Hersteller: Dynamix/Sierra
- ▶ Genre: Flugsimulation
- ▶ Termin: 4. Quartal '98
- ▶ Preis: ca. 100 Mark

## Achterbahn

Wollten Sie nicht auch schon immer Ihre eigene Achterbahn besitzen? Oder gleich einen ganzen Vergnügungspark? In **Rollercoaster Tycoon** sind Sie für die Geschäftsführung eines solchen Freizeit-Ressorts verantwortlich und dürfen sogar die Hauptattraktionen, die »Rollercoasters« eben, selbst entwerfen. Ob Ihre Kreationen auch ankommen, zeigt sich an der Besucherzahl. Sie können aber auch andere Attraktionen aufstellen, und über Würstchen- und Souvenirbuden lässt sich ebenfalls so manche Mark verdienen.



Haben Sie schon einmal eine so große Achterbahn gesehen? (Rollercoaster-Tycoon)

Für das Spiel zeichnet Chris Sawyer verantwortlich, der schon den Klassiker »Transport Tycoon« entwickelt hat. (mash)

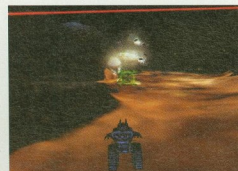
## Topware mal zwei

Der künstlich geschaffene Planet **Septerra Core** besteht aus sieben Hüllen, die Heldin Maya alle durchqueren muß, um diese Welt vor ihrer Vernichtung zu bewahren. Acht verschiedene Charaktere können in diesem Rollenspiel Mayas Party bereichern, die maximal drei Charaktere umfassen darf. Ihre Gegner ärgern Sie mit einer Mischung aus Echtzeit- und rundenbasierten

Kämpfen. Das Anime-Szenario erinnert bewußt an »Final Fantasy 7«.

Bei **Devastator** ist der Name Programm: Im Kampf mit Außerirdischen um einen speziellen Rohstoff hetzen Sie Ihre Kampfroberter, die »Devastators«,

in 18 Missionen auf rund 60 gegnerische Fahrzeuge. 23 Waffentypen sorgen für Abwechslung auf den Schlachtfeldern und zaubern hübsche Lichteffekte auf die Oberflächen der sechs vorhandenen Planeten. (mash)



Devastator soll nicht zuletzt wegen seiner Lichteffekte glänzen. (Devastator)



Der Grafikstil zeigt viele Elemente aus Final Fantasy 7. (Septerra Core)

### TOPWARE INTERACTIVE – FACTS

Name:	Genre:	Termin:
Devastator	Action	Februar '99
Septerra Core	Rollenspiel	Mai '99

# Psygnosis hebt ab

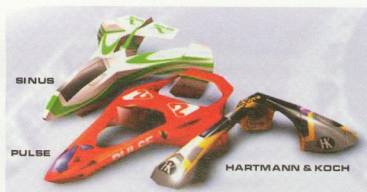
Für seine erste Flugsimulation hat sich Publisher Psygnosis als Szenario den Zweiten Weltkrieg ausgesucht. In Nations: Fighter Command nehmen Sie für die USA, Großbritannien und Deutschland an jeweils 15 Kampagnenmissionen und insgesamt zehn Einzelsätzen teil. Neben Standardmaschinen wie die P-51 Mustang, die Spitfire und die Me-109 dürfen Sie das »Kraffe« Me-163 fliegen, einen Experimentalfieger, der den Alliierten keinen ernstzunehmenden Widerstand mehr leisten konnte. Optisch erwarten Sie echte 3D-Wolken, die sogar dynamisch beleuchtet werden. Um diese Grafikpracht genießen zu können, benötigen Sie eine AGP-Beschleunigerkarte wie etwa Boards mit dem Riva-TNT-Chipsatz. (mash)



Auch das »Kraffe« Me-163 steht im Hangar startbereit. (Nations: Fighter Command)

## NATIONS: FIGHTER COMMAND – FACTS

- Hersteller: Psygnosis
- Genre: Flugsimulation
- Termin: 1. Quartal '99



Die Rennautos unterteilen sich grob in drei Kategorien. (Yarg)

# Schöne neue Welt

Im 22. Jahrhundert geißeln Krieg und Krankheiten die Menschheit nicht mehr. Aus Langeweile veranstaltet diese daher Rennen mit magnetisch angetriebenen Vehikeln. In dem »Wipeout«-ähnlichen Yarg erhöhen Sie durch das Überfahren von Power-ups die Traktion Ihres Fahrzeugs oder dessen Geschwindigkeit. Außerdem können Sie Ihren Wagen unter anderem mit zielsuchenden Raketen und Laserkanonen bewaffnen. Auch Defensiv-Verbesserungen wie ein Turbo-Schild liegen auf der Piste herum. Sieben Rennstrecken von Moskau über Hawaii bis hin zu einer Weltraumstation warten auf die eifrigen Fahrer. Entwickler FEB (Free Electric Band) stammt übrigens aus der PC-Demo-Szene. (mash)

## YARG – FACTS

- Hersteller: Feb/VCC
- Genre: Rennspiel
- Termin: 2. Quartal 1999

# BÜCHER

Das offizielle Buch zu  
Die Siedler III –  
Strategien & Lösungen  
128 Seiten  
Komplett in Farbe  
Bestell-Nr. 25130

19 95  
DM  
OS 146,- / sfr 18,-



Das offizielle Buch zu  
Play the Games Vol. 1 –  
Strategien & Lösungen  
448 Seiten  
Bestell-Nr. 25011

19 95  
DM  
OS 146,- / sfr 18,-



Das offizielle Buch zu  
Gold Games 3 –  
Strategien & Lösungen  
448 Seiten  
Bestell-Nr. 25144

19 95  
DM  
OS 146,- / sfr 18,-



Auch im Buchhandel, in Kauf- und  
Warenhäusern und PC-Fachhandel erhältlich!



SYBEX Verlag GmbH  
Erkrather Straße 345-349  
40231 Düsseldorf  
Tel.: 02 11 / 97 39 - 0

Frachbestellung unter: 0211 / 97 399 199  
Infos und Bestellmöglichkeit unter:  
Internet: [www.sybex.de](http://www.sybex.de)

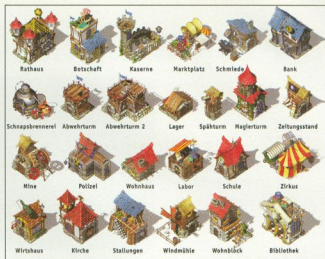


# Welches Völklein hätten's denn gern?

Softwarehaus Jowood hat das eigentlich für den Herbst angekündigte **Die Völker** auf nächstes Frühjahr verschoben. Grund dafür sind deutliche Verbesserungen und Änderungen im Spieldesign. So steigt der Aufbauanteil des Programms auf rund fünfzig Prozent und wird dadurch dem Strategiepart ebenbürtig. Außerdem haben die Entwickler dem Handel mit anderen Völkern eine größere Bedeutung eingeräumt, wodurch PC-

Strategien es sich zweimal überlegen sollten, wen sie angreifen. Aufgrund des Erfahrungssystem wird die einzelne Einheit wichtiger, mit dem Resultat, daß Massenschlachten nicht mehr stattfinden sollten. Und die Grafik legt ebenfalls einen Zahn zu: Die Gebäude werden hübscher, die Anzahl der Animationen steigt, und last but not least wird das Gelände nun richtig dreidimensional dargestellt. Drei Völker stehen zur Wahl; die insektoiden

Jowoods Graffiti überarbeiten momentan alle Objekte, unter anderem die Bauwerke. Wir zeigen Ihnen schon mal einige der Verbesserungen in dieser Zusammenstellung. (Die Völker)



## DIE VÖLKER – FACTS

- ▶ Hersteller: Jowood
- ▶ Genre: Strategie
- ▶ Termin: 1. Quartal '99

## Rasen im Rudel

Was dem Deutschen sein Porsche und dem Italiener der Ferrari, ist dem Amerikaner die Dodge Viper. Und um diese geht es in mehreren verschiedenen Versionen bei **Viper Racing** aus dem

Geben Sie auf dem Randstreifen zuviel Gas, schleudert Ihre Viper frühlich umher. (Viper Racing)



Hause Sierra Sports. Auf acht Rennstrecken testen Sie im Wettstreit gegen sieben Fahrer,

ob Ihre gewählten Fahrwerkeinstellungen nützlich sind oder Sie nur von der Piste fegen. Unterschiedliche Realismus-Einstellungen sollen den Gelegenheitsraser genauso ansprechen wie den Simulationsfan. Witziges Gimmick am Rande: Sie können Ihren Wagen mit einem eingebauten Tool selbst anmalen und auch selbstgemalte Texturen importieren. (mash)

## VIPER RACING – FACTS

- ▶ Hersteller: Sierra Sports
- ▶ Genre: Rennspiel
- ▶ Termin: Januar '99

## Beschleunigung ist alles

Im Januar wird der Nachfolger zu »Extreme G« mit Namen **XG 2** in den Geschäften stehen. Vorher bleibt uns der Verweis auf 35 Rennstrecken und 16 Rennmotorräder, die wie im Action-Spektakel »Forsaken« aus gleichem Haus eigene Persönlichkeiten haben. Um Ihre Gegner in die Schranken

zu weisen, stehen Ihnen außer einem kräftigen Motor auch nicht minder kräftige Waffen zur Verfügung. Da wären Raketen, Laserkanonen und Minen, gegen die Sie sich mit Schilden schützen können. Bis zu 16 Mitspieler erlaubt der Multiplayer-Modus, Einzelspieler werden mit sieben Spielarten verwöhnt. (mash)

## XG 2 – FACTS

- ▶ Hersteller: Probe/Acclaim
- ▶ Genre: Rennspiel
- ▶ Termin: Januar '99



Ihre Gegner dürfen Sie sowohl überholen als auch abschleifen. (XG 2)

## Sierra geht baden

Yosemite Entertainment arbeitet unter anderem an einem »Rainbow 6«-artigen Titel namens **Navy SEALS**. Wie bei der Konkurrenz planen Sie vor dem Einsatz, wer was wann tun soll, legen Wegpunkte und Ausrüstung fest. Im Vergleich zum Red-Storm-Entertainment-Titel sollte die Grafik wohl weitaus besser ausfallen: Das Entwicklungsteam wird eine überarbeitete Fassung der »Unreal«-Engine benutzen. (mash)

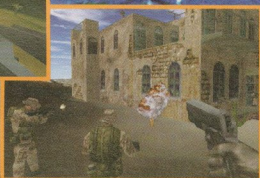
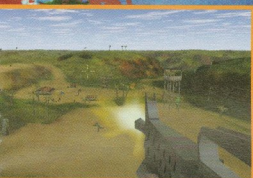
## NAVY SEALS – FACTS

- ▶ Hersteller: Yosemite/Sierra
- ▶ Genre: Strategie-Action
- ▶ Termin: 2. Quartal 2000

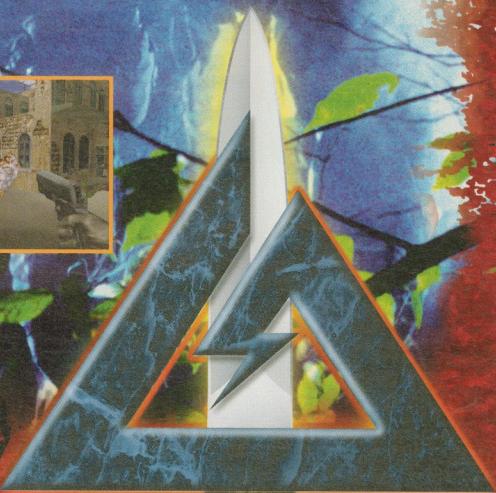
## PC Player im Interview

Die Rheinische Post hat nun ebenfalls eine Webseite im Angebot, die sich mit Computerspielen beschäftigt. Unter <http://games.rp-online.de> finden Sie unter anderem ein Interview mit Roland Austinat; und damit sich für Sie das Hinsurfen auch lohnt, verlost die RP dort bis zum 08.01.99 drei PC-Player-Plus-Abos. (mash)

# DAFÜR WURDEN SIE AUSGEBILDET...



- Realistische Action-Simulation der militärischen Elite-Einheit der US Army.
- Mit der Unterstützung eines ehemaligen Officers der Delta Force entwickelt.
- Erleben Sie unglaubliche KOSTENLOSE\* Multiplayer-Möglichkeiten – über den breitangelegten NovaWorld Multiplay-Server mit mehr als 30 Teilnehmern pro Spiel.
- Spielen Sie entweder aus der Ich- oder der Beobachterperspektive in einer riesigen Spielumgebung... Liefern Sie sich mit dem Gegner einen Kampf über noch nie dagewesene Entfernungen.
- Enthält neue Voxel Space® 3-Terrains mit 32-Bit Farben.
- Motion Capturing ermöglicht die Darstellung der gesamten Bandbreite an Körperbewegungen.
- Stellen Sie sich der Gefahr in mehr als 40 Einsätzen über fünf Kontinente.
- Durch realistische 3D-Soundeffekte erleben Sie das Geschehen hautnah.



# DELTA



NOVAWORLD™

\*Internet-Zugang erforderlich. Der Spieler kommt für sämtliche anfallenden Internet-Gebühren auf.  
Novologic behält sich das Recht vor, die Servicebedingungen jederzeit zu ändern.

© 1999 Novologic, Inc. Novologic, das Logo von Novologic, Delta Force, das Logo von Delta Force und Voxel Space sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen von Novologic, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



# Bettenburg 2

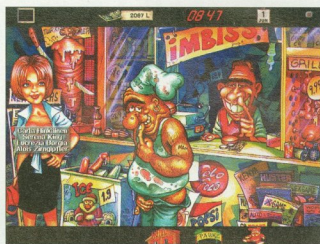
Bei **Bling! 2** will das Programmerteam Reline alle Schwächen des Vorgängers ausmerzen. Anstelle eines Krankenhauses führen Sie einen Freizeitclub am Mittelmeer – wozu die dem Stil von »Ballermann 6« verpflichtete Grafik wohl auch besser paßt. Wie nicht anders zu erwarten, müssen Sie das ganze Personal selbst einstellen, vom Anima-

## BING! 2 – FACTS

- Hersteller: Reline/Magic Bytes
- Genre: Wirtschaftssimulation
- Termin: März '99

teur bis zum Koch. Rund 2000 Personen inklusive der Gäste haben die Designer eingebaut, die sich in rund 70 Eigenschaften voneinander unterscheiden. Außer durch die reinen Hotelinnahmen bessern Sie Ihr Konto mit Tennisplätzen und Kiosken auf, an die urlaubenden Massen kommen Sie heran, indem Ihr Hotelbus möglichst als erster am Flughafen ist und sie von dort herankarrt. Optisch erwarten Sie die gewohnt schlüpfrigen Animationen und Menüs, ganz nach dem Geschmack der Erholung (und noch ein bißchen mehr) suchenden Clubtouristen.

(mash)



Auch mit Imbißständen läßt sich Geld machen, während in der Realität hier wohl niemand etwas kaufen würde. (Bling! 2)

## Spuren im Schnee

Schon in der nächsten Ausgabe finden Sie voraussichtlich einen Test des winterlichen Rennspiels **Snowmobile Racing**. Auf vier Strecken



Geben Sie Gas oder schlittern Sie durch Kurven, spritzen schicke Schneefontänen empor. (Snowmobile Racing)

rasen Sie in den verschneiten USA mit besagten Schneemobilen durch

Minnesota, Iowa, den Yellowstone Park und ein Waldgebiet. Die Musik paßt sich den Kursen an, und so hören Sie beispielsweise im ländlichen Iowa Squaredance-Songs. Fünf Fahrzeuge stehen genauso vielen Kontrahenten zur Verfügung, die per Direct3D in Auflösungen bis zu 800 mal 600 Pixeln in Szene gesetzt werden. Je nach Untergrund ändern sich die Schneepsitzer Ihres Vehikels in der Farbe.

(mash)

## SNOWMOBILE RACING – FACTS

- Hersteller: GT Interactive
- Genre: Rennspiel
- Termin: Dezember '98

## Überschlags-Fludern

In der Zukunft zählen Dinge wie Fliehkraft nicht mehr. Zumindest bei den **Rollcage**-Rennen, denn durch die enormen Geschwindigkeiten werden die Rennwagen so stark auf den Boden gepreßt, daß sie an den Wänden hoch- und sogar unter der Decke weiterfahren können. Fallen sie doch einmal zu Boden, ist das nicht weiter schlimm. Die Reifen sind so groß, daß die Wagen auch kopfüber weiterfahren.

Sechs Fahrzeuge machen elf Rennpisten unsicher, denn per herumliegenden Power-up schießen die Boliden mit Raketen und Laserstrahlen, sehr zum Ungemach der Mitstreiter. Selbst vor Gebäuden am Streckenrand machen die Waffen nicht halt. Mehrspieler-Freunde dürfen überdies drei speziell für sie entworfene Kurse befahren. (mash)



Bei kleineren Rempelen sprühen schon mal die Funken. (Rollcage)

## Die Wikinger kommen!

Mit diesem oder ähnlichen Rufen mag vor tausend Jahren die Küstenbevölkerung reagiert haben, wenn sie die Drachenboote am Horizont entdeckte. Heute können Sie in **Saga – Rage of the Vikings** selbst das Geschick eines Wikinger-Clans bestimmen. Sie sammeln Ressourcen, bauen Schiffe und finden Länder, die von Trollen, Elfen und

Zwergen bewohnt werden. All diese Völker haben ihre eigenen Waffen, Häuser und Schiffe. Die Karte läßt sich zur besseren Übersicht in drei Stufen zoomen, Wettereffekte wie Regen und Schnee beeinflussen das Schlachtenglück. Das können Sie ebenfalls durch Magie steuern, die sich aus den vier Elementen ergibt. Auf Wunsch dürfen Sie aber auch mit Ihren Nachbarn Handel treiben, statt sie zu überfallen. Trotzdem lautet das Hauptziel natürlich Expansion.

(mash)

## SAGA – FACTS

- Hersteller: Cryo Interactive
- Genre: Echtzeit-Strategie
- Termin: Dezember '99

Die Schiffahrt ist essentiell für die Wikinger, also sollten Sie zunächst eine Flotte aufbauen. (Saga – Rage of the Vikings)



## ROLLCAGE – FACTS

- Hersteller: Psygnosis
- Genre: Rennspiel
- Termin: 1. Quartal '99

# Hier spricht die Polizei!



Bumm! Größere Installationen explodieren mit beeindruckenden Lichteffekten. (Future Cop L.A.P.D.)

Wer gerne etwas explodieren sieht oder pyromanisch veranlagt ist, sollte einen Blick auf **Future Cop L.A.P.D.** werfen. Das Gesetz wird in der Zukunft nicht mehr von ordinären Polizisten vertreten, sondern mittels eines Kampfroboters (ED 209 läßt grüßen!), der sich zudem in eine Art Panzer-Hovercraft verwandeln kann. Zwölf Level wollen absolviert werden, die Sie mit drei Sorten Kampfgerät aufräumen: Als Standardkanone dient zum Beispiel eine mehrläufige Maschinenkanone oder ein Flammenwerfer, während größere Gegenansammlungen mit selbstlenkenden Raketen zur Räson gebracht werden. Sie dürfen auch Spezialwaffen à la Granatwerfer oder Plasmakanone einsetzen. Mehrspieler-Fans haben die Qual der Wahl zwischen Splitscreen, lokalem Netzwerk und Internet. (mash)

## FUTURE COP L.A.P.D. – FACTS

- ▶ Hersteller: Electronic Arts
- ▶ Genre: Actionspiel
- ▶ Termin: 1. Quartal '99



Auf den vergrößerten Karten herrscht bessere Übersicht, außerdem erhalten die Figuren mehr Animationen. (Heroes of Might & Magic 3)

# Helden, Macht und Magie

Bei **Heroes of Might & Magic 3** behalten die Designer das bekannte Erfolgsrezept bei und machen den dritten Teil vor allem größer: Die Karten werden im Umfang um fast fünfzig Prozent zunehmen, die Kampfbildschirme über 65 Prozent. Fast 120 Kreaturen bevölkern das Land, außerdem liegen dort mehr als eineinhalb Mal soviele Artefakte herum wie noch im Vorgänger. Alle Helden haben nun individuelle Eigenschaften und eine besondere Fähigkeit, die sie von den anderen abhebt. Insgesamt dürfen Sie aus 16 Sorten Recken auswählen, um die sechs Mini-Kampagnen zu bestehen, die zwei Ereignisse aus je drei unterschiedlichen Perspektiven beleuchten, nämlich gut, neutral und böse. All dies steht Ihnen zur Verfügung, um den nun toten König von Erathrien zu seiner Erlösung zu führen und das Königreich von seinen Schergen zu befreien. (mash)

## HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 – FACTS

- ▶ Hersteller: 3DO/Ubisoft
- ▶ Genre: Strategie
- ▶ Termin: 1. Quartal '99

# MANKIND

PS/ALL PROJECT

## ES GEHT LOS!



**JÄ, JETZT BEHT ES LOS. ANZENLOO. EINE RIEBIGE GALAXIE MIT 900.000.000 VERSCHIEDENEN PLANETEN. HEIMATLOO IST HIER NIEMAND. BENAUBENOMMEN IST PLATZ FUER EINE UNABEGRENZTE ANZAHL SPIELER. WELTWEIT. ONLINE. AUF DER BEITE EINES VON ZWEI VERFEDNETEN IMPERIEN. REBBOURGEN, HANDEL, PIRATERIE, FORSCHUNG, KORRUPTION, ARBEIT, FREUNDSCHAFT, KRIEG. JETZT BEHT ES LOS. DEIN NEUES LEBEN – ONLINE.**



## WWW.MANKIND.NET

3D ONLINE REALTIME GAMING



# Wir haben fertig!

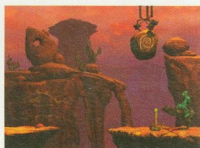
Und wieder neigt sich ein Jahr dem Ende zu: Die PC-Player-Redaktion schwelgt in Erinnerungen, knabbert ein paar Spekulatius und kürt die Genre-Spitzenreiter sowie das Spiel des Jahres 1998.

**D**er Glühwein köchelt vor sich hin, die Kerzen flackern, durch die Redaktion weht ein Hauch von Apfel, Nuß- und Mandelkern: Die Weihnachtstage stehen wieder vor der Tür. Noch eine Tradition: Alljährlich prämiieren wir die besten Spiele der vergangenen zwölf Monate,

artig nach Alphabet und Genre geordnet. Dazu gibt es den »Spiel des Jahres 1998«-Pokal, um den sich die Genre-Sieger bewerben. Klar, daß dabei der eine oder andere Titel das Nachsehen hat, doch wie hieß es schon früher immer im öffentlich-rechtlichen Fernsehen? Einer wird gewinnen. (ra)

## PCPlayer 1998 Bestes Action-Adventure

Wer in diesen 3D-lastigen Tagen noch ein optisch zweidimensionales Spiel ersinnt, muß schon einen ziemlich guten Grund haben. Um so mehr, wenn die dritte Dimension den Gründungsmitgliedern der Oddworld Inhabitants



Hallo, folge mir: Manche Hindernisse auf seiner »Oddysee« kann der kleine Mudokaner Abe nur mit der Hilfe eines Elums überwinden.

animiert, seine Kameraden retten. Die dritte Dimension? Haben wir bei soviel Spielspaß überhaupt nicht vermißt. (ra)

aus dem kalifornischen San Luis Obispo eigentlich gut vertraut ist: Lorne Lanning und Sherry McKenna arbeiten vorher in einem großen Special-Effects-Studio in Hollywood. Folgerichtig bringt Oddworld: Abe's Oddysee auch filmische Qualitäten mit sich: Held Abe redet auf Tastendruck mit den anderen Darstellern, zeigt seine Gefühle und muß, in edlen Kulissen schick

Wohl kaum ein Adventure fand so viele Fans wie »The Secret of Monkey Island«. Schöpfer Ron Gilbert schob 1991 einen zweiten Teil nach, der durch sein seltsames Ende viele Fragen offen ließ. Die Anhängerschaft verlangte stets und beharrlich nach einer Fortsetzung, doch vergebens – Gilbert arbeitete schon nicht mehr bei LucasArts. Sätte sechs Jahre später platze dann die Bombe: Ein dritter Teil war in Vorbereitung. Der neue, comichafte Grafikstil sorgte erst für Besorgnis, doch vor einem Jahr gab es Entwarnung: The Curse of Monkey Island ist ein mehr als würdiger Abschluß der Trilogie. (ra)



Sie liebt ihn, sie liebt ihn nicht: Guybrush Threepwoods kämpft auch in The Curse of Monkey Island wieder um seine alte Flamme Elaine Marley.

## PCPlayer 1998 Bestes Actionspiel

Was macht eine gute Action-Ballerei aus? Richtig, gute Grafik und rasantes Spiel. Beides bietet Forsaken en masse. Zusammen mit der furiosen Multiplayer-Funktion fesselt das Programm nächtelang vor den Monitor, denn



Bunte Ballereien in düsterem Endzeit-Szenario: Forsaken reißt die Action-Krone an sich.

das konsequente Ausnutzen so ziemlich aller aktuellen 3D-Beschleuniger sorgt für fantastische Frame-Raten und ein Lichteffect- und Lensflare-Spektakel ohnegleichen. Das exzellente Fluggefühl läßt die Wangen eines jeden Freundes gepflegter Explosionen ertönen wie sonst nur der Glühwein auf dem Weihnachtsmarkt. (mash)

## PCPlayer 1998 Beste Echtzeit-Strategie

Dieses junge Genre verändert sich derzeit rascher, als ein Chamäleon seine Farbe wechselt. Waren bis vor wenigen Monaten noch »Command & Conquer«-Klone tonangebend, zeichnen sich derzeit neue Tendenzen ab. Typisch für diesen Umbruch ist unser diesjähriger Redaktions-Favorit Commandos – Behind Enemy Lines, der innovativer als alle anderen aktuellen Echtzeit-Hämmer ist. Statt Riesenarmeen zu produzieren und damit den Gegner niederzuwalzen, befehligt

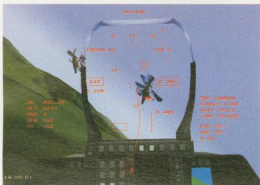


Commandos: Statt massenhafter Panzerproduktion zählen hier ein kluges Köpfchen und ein langes Messer.

man einen kleinen Einsatztrupp aus maximal sechs Spezialkämpfern. Mit diesen sind äußerst knifflige Situationen zu meistern, die von der Schwierigkeit her mitunter an Denksportaufgaben heranreichen. (tw)

## PCPlayer 1998 Beste Flugsimulation

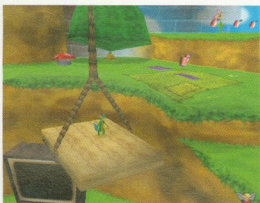
Obwohl das Programm eigentlich nur eine Ergänzung zu dem schon über ein Jahr alten »F22 ADF« darstellt, überflügelt **F22 Total Air War** die übrigen Flugsimulationen des Jahres 1998. Komplett dynamische Kampagnen vermitteln das Gefühl, nicht willkürlich an irgendeinen Ort geschickt zu werden, sondern das Schlachtenglück selbst in die Hand zu nehmen. Das alles, kombiniert mit dem sehr guten Flugmodell und ordentlicher 3Dfx-Grafik, machen es zum Gewinner dieser Kategorie. (mash)



**F22 Total Air War:** Zu einem kompletten Schlachtfeld gehören natürlich auch Hubschrauber.

## PCPlayer 1998 Bestes Geschicklichkeitsspiel

Cooler Sprüche, cooler Held: Der grüne Reptil-Agent **Gex** mischt in seinem zweiten PC-Einsatz die Bösewichte wieder dutzendweise auf. Auf der Suche nach Fernbedienungen springt und hüpfet die Echse in **Gex 3D: Enter the Gecko** munter durch diverse Welten, die allesamt gutgepflegte TV-Klischees parodieren. Dazu paßt die peppige Musikuntermalung wie die Faust aufs Auge. Das Level-Design ist sehr fair, und da es pro Welt unterschiedliche Aufgaben zu erledigen gilt, nervt das wiederholte Eintauchen in dieselbe kein bißchen. So muß ein gutes Geschicklichkeitsspiel aussehen. (ra)

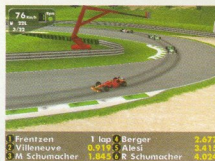


In **Gex 3D: Enter the Gecko** wagt sich unser grüner Held erstmals in ausgeklügelte 3D-Welten.

## PCPlayer 1998 Bestes Rennspiel

Wer bei **Racing Simulation 2** nach ernsthaften Mankos sucht, kann eigentlich nur auf die fehlende Lizenz verweisen. Das eigentliche Spiel aber wurde in vielen Positionen verbessert. Hervorzuheben sind das rundumneuerte Fahr-

verhalten, die witzige 50er-Jahre-Strecke und der Karrieremodus, der ein monatlanges Ringen um die Krone des Weltmeisters garantiert. Die vier deutlich unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade machen das Programm außerdem noch für den unbegabtesten Lenkdravbieger spielbar. (uh)



**Racing Simulation 2** ist der Fährtenführer in einem Jahr, das vor guten Rennspielen nur so strotzte.

## PCPlayer 1998 Bestes Rollenspiel

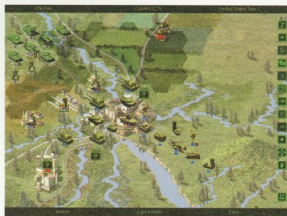
Auf Nintendos Videospiel-Konsolen schrieb die »Final Fantasy«-Serie Geschichte, der siebte Teil erschien jedoch aufgrund seiner Größe nur auf Sonys PlayStation. Die PC-Version von **Final Fantasy 7** kam ein Jahr später, doch eroberte sie im Handstreich die Herzen unserer Tester. Der kindliche Knuddellook überdeckt die sehr eigenwillige Hintergrundgeschichte, die sich klar an Erwachsene richtet, überraschend viel Gesellschaftskritik enthält und sich vor ungeahnten Wendungen kaum retten kann. Auch das Kampfsystem wirkt zunächst simpel, ist aber hochkomplex und erfordert ein nicht geringes Strategieverständnis. (uh)



In puncto Phantasie und Abwechslungsreichtum ist **Final Fantasy 7** kaum zu übertreffen.

## PCPlayer 1998 Beste Rundenstrategie

Jeder mit einem Faible für rundenbasierte Strategiespiele muß sich einfach den **Dynasty General** aus dem HauseSSI/Mindcape zur Heldenbrust nehmen. Der Nachfolger des Vorjahressiegers »Panzer General 3D« brilliert mit einfacher Bedienbarkeit, einer Heerschar multinationaler Truppen samt integrierter indirekter Luftschlüge sowie den reizvollen, handgemalten Wabenkarten. Vor allem aber bewies der Dynamiker, daß ein für Genereverhältnisse eher gemäßigter Komplexitätsgrad nicht zwangsläufig zu Lasten des taktisch abwechslungsreichen Geschehens führen muß. (md)



**Dynasty General:** Dank der exorbitanten Reichweite vieler Einheiten brechen Sie hier die wahrscheinlichsten raumgreifendsten Angriffe der gesamten Genre-geschichte vom Zaun.



**PCPlayer**  
1998  
**Bester Shooter**



Half-Lifes fesselnde Atmosphäre wird unter anderem durch diesen Gesellen erzeugt, der eigentlich Ihr Gegner ist, hier trotzdem mit Ihnen gegen das fette Monster kämpft.

Der König ist tot, es lebe der König: Erst in der vorigen Ausgabe stieß Valve Entertainment **Half-Life** den bisherigen Genre-Primus »Unreal« vom Thron. Obwohl die Grafik an sich schon formidabel wirkt, bietet der Titel die dichteste Stimmung, die wir seit langer Zeit erlebt haben. Das merkt die Redaktion spätestens daran, wenn um halb eins in der Nacht Udo vor Schreck schreiend die Maus fallen lässt, weil ein Face-Hugger ihn aus einer unvermuteten Ecke angesprochen hat. (mash)

**PCPlayer**  
1998  
**Bestes Sportspiel**

Mit seinem schnörkellosen Spielverlauf eignet sich der Eishockeysport besonders gut für eine digitale Umsetzung. Und die ist in diesem Jahr keinem besser gelungen als **NHL 99**, der bislang vermutlich besten Sportsimulation überhaupt. Allzu viel hat sich zwar im Vergleich mit dem Vorjahressieger »NHL 98« nicht geändert, das war aber auch gar nicht nötig. Denn sowohl in Sachen Präsentation als auch einfache Bedienbarkeit suchen die Kufen-Cracks von EA Sports ihresgleichen – und das ohne Aussicht auf Erfolg: Die Kanadier haben einfach zuviel Vorsprung und Schnee. (md)



**NHL 99: Automatische Kameraschwenks und Wiederholungen rücken das prachtvoll animierte Geschehen stets ins beste, 3D-Karten-beschleunigte Licht.**

**PCPlayer**  
1998  
**Beste Weltraumaction**



Statt der Kilrathi mimt in **Wing Commander Prophecy** eine böse Insektoidenrasse den Gegner.

Mit einer neuen Hauptperson und altem Spielkonzept kommt die fünfte Inkarnation der wohl bekanntesten Weltraum-Saga am PC daher. **Wing Commander Prophecy** bietet zwar weniger Videos als seine zwei multimedialen Vorgänger, aber dafür 3Dfx-Grafik vom Feinsten. Das war vor einem Jahr einen Gold Player wert. In den Geschäften können Sie übrigens zur Zeit eine Variante namens »Prophecy Gold« erstehen, die neben dem Hauptprogramm auch noch die bisher nur aus dem Internet herunterladbaren »Secret Operations« umfasst. (mash)

**PCPlayer**  
1998  
**Beste Wirtschaftssimulation**

Traditionell gehören Wirtschaftssimulationen zu den Lieblingen deutscher Spieler. Anstelle der üblichen Zahlenschieber-Programme dominieren inzwischen die Aufbau-Spiele das Genre. Unsere Gunst galt **Caesar 3**, einer wunderhübschen Mischung aus antikem »SimCity« und »Die Siedler«. Angesichts einer äußerst starken Konkurrenz behauptete es sich unter anderem durch den Karrieremodus und den hohen Wuselfaktor. Sogar die studierten Stadtplaner in der Redaktion zeigten sich tief beeindruckt – und wen der Lateinunterricht in der Schule besonders nervt, der bekommt nach ein paar aktiv zugebrachten Stunden mit dem **Caesars** sicherlich neue Motivation, sich mit den Römern zu beschäftigen. (tv)



**Caesar 3: Städte aufbauen, Wirtschaften und Kämpfen macht in einer römischen Toga gleich noch mal so viel Spaß.**

**PCPlayer**  
1998  
**Spiel des Jahres**

Im Wahljahr '98 prämierten wir nicht nur die Genre-Spitzenreiter, sondern wählen auch unseren Sieger aller Klassen. Trommelwirbel, Tusch – von all den hundertten Spielen, die dieses Jahr die Händlerregale überfluteten, konnte nur eins gewinnen. Nach gründlicher Prüfung durch die Redaktion stand das klare Ergebnis fest: **Half-Life** bringt den mit Abstand größten Spielspaß am heimischen PC. Die überzeugenden Elemente des Programms entlockten selbst unserem sehr kritischen Volker Schütz die höchsten Töne: »Wer **Half-Life** nicht mag, ist kein Computerspieler.« (mash)



**Half-Life: Nirgends gibt es so schönes Kanonenfutter wie hier – und dabei ist das nur einer der Zwischengegner.**

# Pole Position

Lieben Sie Autorennen? Suchen Sie ein Lenkrad? ThrustMaster, führender Hersteller von Lenkrädern, bietet Ihnen eine Auswahl an Modellen mit unterschiedlicher Ausstattung und in verschiedenen Preisklassen. Aber alle Lenkräder bringen Ihnen den entscheidenden Vorteil!

## FORMULA 1 RACING WHEEL



- Das einzige Lenkrad mit der FIA Lizenz
- Separates Gas- und Bremspedal mit gepolstertem Lenkrad
- Pro Panel Software für leichte Installation unter Windows 95/98
- Zwei programmierbare Knöpfe auf dem Lenkrad
- Authentischer Schalthebel



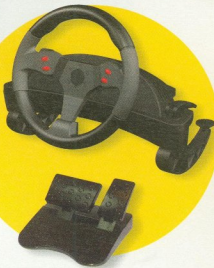
Formula 1 Racing Wheel  
ThrustMaster Ltd.

## FORMULA FORCE GT



- Realistische Force Feedback Action mit Immersion I-Force Technologie
- Separate Gas- und Bremspedale
- Digitale Technologie mit USB oder seriellem Anschluß
- Zwei programmierbare Knöpfe auf dem Lenkrad
- Mit Schaltwippen und Schalthebel

## FORMULA SPRINT



- Vier Aktionsknöpfe
- Gas/Bremse über Wippen oder Pedale regelbar
- Schnelle Befestigung durch Befestigungsklammern
- Pro Panel Software zur leichten Windows 95/98 Konfiguration

# THRUSTMASTER®



<http://www.thrustmaster.com>



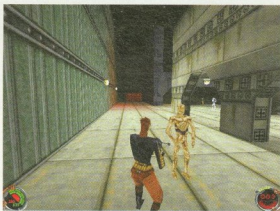
# Massenweise Sonderpreise

Vorhang auf für unsere Spezialpreise - hier werden nicht nur besonders hervorragende Leistungen, sondern gnadenlos auch die übelsten Gurken und Mißerfolge beim Namen genannt.

## • Die beste Missions-CD

Das schönste Add-on ist zweifellos **Mysteries of the Sith** aus dem Hause LucasArts, welches das Original »Jedi Knight« noch übertrifft. Mara Jade, einst eine Gegnerin Luke Skywalkers, zieht nun mit Ihnen gegen das Imperium zu Felde. Selbst ewig Ungläubige zücken den Lichtsäbel und machen Sturmtruppen und anderen Schergen mit der Macht das Leben schwer. Das Geschehen läßt den Jedi-Ritter in Ihnen erwachen und wäre selbst eines Obi-Wans würdig.

(mash)



**Mysteries of the Sith:** Kyle Katarns Azubine Mara Jade trifft einen alten Bekannten.

## • Der unverdienteste Flop

Trotz der äußerst innovativen Mischung aus Actionspiel, Simulation plus Echtzeit-Strategie und hervorragender Kritiken sprach **Battlezone** überraschend wenige Käufer an. Ob es der Name war, der zu kriegerisch für deutsche Actionspieler klang, oder die Packung, auf der die Designer ohne großbusige Blickfänge auskamen - man weiß es nicht. Wahrscheinlich ist Battlezone schlicht zu gut für diese Welt.

(tw)



**Battlezone:** Diesem Spiel mangelte es wohl an Holz vor der Hütten.

## • Der unverdienteste Erfolg

»Erna, bring mir doch noch 'ne Flasche Bier. Und dann schalt mal den Computer ein. Ich hab mir da so'n Programm geholt, heißt **Autobahn Raser**. Das sah ja echt prall aus - und dann noch der abgefahrte Name. Erna, ich konnt' nicht widerstehen! Kummer. Da kannte mit so'ne Kiste tatsächlich auf der Autobahn rasen. SUUUUBBBAAA, daß es so was noch gibt. Und jetzt geh mal bügeln, du störst mich beim Heizen.«

(uh)



**Autobahn Raser:** Können Millionen Biertrinker irren?

## • Der Nostalgie-Sonderpreis

Früher war alles besser: Der Himmel war blauer, Politiker ehrlicher und Beamte noch fleißiger und pflichtbewußter. Selbst Rennfahrer waren noch echte Kerle und hielten ihre spoilerlosen Wagen auf der Strecke, ohne ständig im Graben zu landen. Wer sich das auch zutraut und auf grandiose Fahr-

physik und tolle Motorgeräusche Wert legt, fährt mit **Grand Prix Legends** richtig. Ein Spiel für stahlharte Lenkradbesitzer, die noch das tun, was ein Mann tun muß.

(uh)



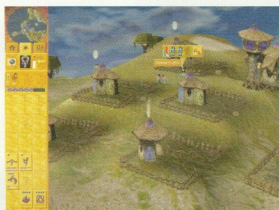
**Grand Prix Legends:** Glücklich durch Monaco.

## • Der größte Überraschungshit

In der Vergangenheit hatten sich weder Sunflowers noch Max Design mit übermäßigem Spiele-Ruhm bekeckert. Um so größer war das Erstaunen, als aus der Koproduktion der beiden deutschsprachigen Softwarehäuser die entzückende Wirtschaftssimulation **Anno 1602** entsprang. Die allerliebste animierte und extrem suchterzeugende mittelalterliche Handelei fand allein hierzulande fast eine halbe Million Abnehmer. Damit ist sie eine der erfolgreichsten deutschen Spieleproduktionen überhaupt. (md)



Schön, erfolgreich und höchst nachahmenswert: Anno 1602 gilt als Musterbeispiel für eine gelungene deutsch/österreichische Koproduktion.



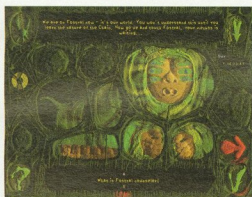
Shamaninnen-Power in 3D: Populous - The Beginning führt die erfolgreiche Strategie-Serie in die 90er Jahre.

## • Das beste Remake

Wo andere sich mit flotterer Grafik und schönerer Musik begnügten, feilte Bullfrog bei Populous - The Beginning gründlich an der Originalidee herum: keine Allmacht mehr, sondern Frauenpower auf dem Weg nach oben. Die Schamanin entwickelt sich aus den bescheidenen Verhältnissen der Basisdemokratie hin zur Sonnengöttin. Wo seid Ihr, Grünnin und Grüne? Dieses Spiel solltet Ihr per Gesetz zum Unterrichtsfach ernennen. (uh)

## • Der Wodka-Sonderpreis

Die beste Reklame für Boris Jelzins Lieblingsgetränk machte eindeutig Vangers. Schließlich verhandelt es sich mit sprechenden Riesenwürmern am besten, wenn man schon einige Promille intus hat. Auch die herumeierenden



Vangers: Riesige Raupen vergeben schleimige Aufträge.

Fahrzeuge lassen sich unter Alkoholeinfluss erheblich mühsamer kontrollieren, weshalb der Tester wohl auch das Wodkafläschchen vom Hersteller zugeschickt bekam. Zudem liegt angesichts der völligen Abgedretheit der Verdacht nahe, daß den russischen Programmierern die Idee für dieses Spiel im Delirium kam. (tw)

## • Der Sigmund-Freud-Gedächtnispreis

Wo andere den Nachwuchs-Freuds einen Besuch abstatten oder obskure Persönlichkeitstests in Frauenzeitschriften ankreuzen, legt der PC-Besitzer lässig Tender Loving Care: Die Versuchung ins CD-ROM-Laufwerk. Während Sie eine Dreiecksgeschichte indirekt per Fragebogen kommentieren, strickt Dr. Computer aus den Angaben eine Persönlichkeitsanalyse zusammen. Vor-sicht ist bei deren Auswertung geboten: Nur, weil man einmal in ein Buch



Star-Schauspieler John Hurt (links im Bild) spielt in TLC: Die Versuchung die Rolle des Psychiaters Dr. Turner.

über Kriminalfälle gelugt hat, ist man nicht zwingend ein Schwerverbrecher. (ra)

## • Die größte Lizenz-vergeudung

Star Wars: Rebellion setzte sich haarscharf gegen den Kickmanager »Bundesliga 99« durch. Der Grund: Wie konnte es LucasArts wagen, die prachtvolle »Star Wars«-Thematik mit einer derart staubtrockenen und übel bedienbaren strategischen Minusleistung zuzukleistern, die selbst das geniale Duo C3PO-R2D2 bloß mit Mühe begreift? (md)



Nur mit der Macht als Verbündeten ist ein Schleichpfad durch den undurchdringlichen Rebellion-Menüdschungel auszumachen.

## • Das edelste Ambiente

Klare Sache: So gediegen wie Der Ring des Nibelungen kommen wenige Spiele daher. Pomp und Pathos der Wagnerschen Opern wohnt nicht nur in den Entwürfen des französischen Künstlers Philippe Druillet und der Arxel-Tribe-Grafiker - die Hintergrundmusik stammt von einer Renommier-Einspielung des Rings durch die Wiener Philharmoniker unter der Leitung von Sir Georg Solti. Da läßt sich selbst eine relativ geringe Puzzeldichte verschmerzen. (ra)



Wagner im Weltall: Der Ring des Nibelungen versetzt das Heldengarn edel aufbereitet in die Zukunft.

## • Der Hype des Jahres

Urban Assault bedeutet ins Deutsche übersetzt »städtischer Angriff«. Und in der Tat: Die Sehnerven wurden gehörig traktiert. Die versprochene grandiose 3D-Grafik war eher von der Marke »Danke, mir geht's heut nicht so gut«. Auch das eigentliche Spiel war weit entfernt vom angekündigten Überknaller: Die Mischung aus Strategie und Action war zwar nicht schlecht, litt aber unter Bedienungschwächen und mangelnder Abwechslung. (uh)



Urban Assault: Dieser Untertasse geht's nicht gut.

## • Das schlechteste Spiel

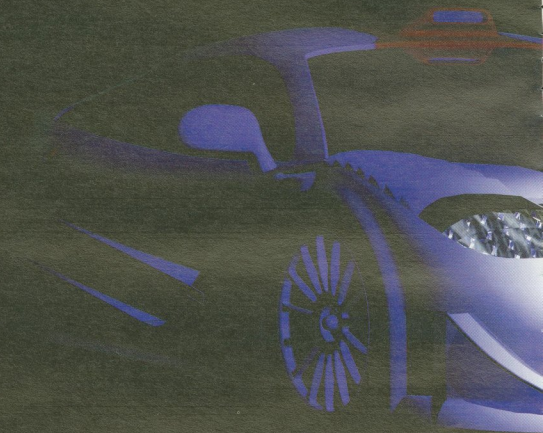
Auch der Doppelpack nützt nichts mehr: Aus einer wohl zu Recht in unseren Ländern unbekannten Comicserie strickten findige Marketingstrategen zwei Spiele, The Skull and the Suit. Freund Anzug ist ein Cop, der per Maus klick böse Verbrecher in Gebäuden abknallt (13 Spielspaßpunkte). Der nette Schädel von nebenan flattert durch zehn absolut identische Level, in denen er Gegner wegballern kann, aber nicht muß. Ergebnis: 8 Punkte, die niedrigste Wertung des Jahres. (ra)



Schlimmer geht's nimmer: Superheld The Skull ist in diesem Spiel gar nicht so super.



# ...bald siehst Du nur noch meinen Auspuff!



**empire**  
SPORT

[www.empire.co.uk](http://www.empire.co.uk)

PC CD-ROM Windows® 95 or 98

**ROCK**  
MEDIA

Deutsch: (49) 89 / 857 95 - 120  
Österreich: (43) 1 / 815 06 26  
Schweiz: (41) 71 / 388 68 68

# Grand Touring



Zieh' Deinen feuerfesten Overall über, bringe Deinen Helm auf Hochglanz und schnalle Dich gut an, denn jetzt geht's in das nervenaufreibendste und rasanteste Rennen Deines Lebens! Dank eines einzigartigen KI-Systems trittst Du hier in einer Rennsimulation echter Arcade-Action gegen verdammt clevere Computergegner an. Zudem bietet Grand Touring die bisher schnellste und beeindruckendste PC-Grafiktechnologie überhaupt.

Mit mehr als 20 Wagen, darunter Vertreter aller namhafter Rennwagenklassen und einige der schnellsten Straßenfahrzeuge der Welt, ist Grand Touring die ultimative Mischung aus Renn-Intelligenz und Adrenalin.

- Mit über 20 der schnellsten Straßenfahrzeuge
- 20 verschiedenen Strecken aus aller Welt
- Multiplayer-Spiel für 8 Teilnehmer über LAN oder Rennen über Internet
- Arcade- und Simulationsmodus mit 3 verschiedenen Schwierigkeitsgraden
- Vielfältigste Einstellungsmöglichkeiten und superrealistisches Fahrverhalten im Simulationsmodus
- Checkpoint-Rennen und Time-Trial im Arcade-Modus
- Irre Grafiken mit hoher Auflösung
- Atemberaubendes, packendes Gameplay
- 10 Computergegner, die alle einen verdammt eigenen Fahrstil haben

**Heiße Reifen - Coole Gegner**





## Januar

### Jubel, Trubel, PC Player

Fünf Jahre PC Player – das muß gefeiert werden! Und zwar mit der Vollversion des Klassikers »Monkey Island 2«. Neben einiger Rubriken-Neuordnungen wird außerdem das Wertungssystem zweigleisig umgebaut: Für alle Vergleichsliebhaber gibt es eine Punktzahl zwischen 0 und 100, dazu verteilen die Tester ihre individuelle Sternchenwertung.



### Player '98

Die heute aktive Redaktionsmannschaft fand erstmals vor einem Jahr zusammen: Udo Hoffmann ahnte noch nichts von seiner Karriere als bekannter Schlagersänger. Heinrich Lenhardt unterschrieb einen Vertrag als Teamchef, bevor er knapp ein Jahr später in die USA auswanderte, und Thomas »Duke« Köglmayr sollte sich als Hardware-Mann schon bald mit Beta-Treibern und anderem Gesindel herumschlagen.

### Es stand in PC Player

»Messiah ist ein so umfangreicher Titel, daß wir 2002 wahrscheinlich immer noch daran arbeiten werden«, so Shiny-Chef David Perry. Von einer spielbaren Version des 1997 erstmals gezeigten Spiels fehlt bis heute jede Spur.



## März

### Unser Mann auf CD-ROM

Nach ewigen Ankündigungen und Genre-Wechseln erscheint das Perry-Rhodan-Spiel »Operation Eastside« als ordentlicher Weltallstrategie-Titel. Zweiter im Bunde: das mittelpflichtige Adventure namens »Brücke in die Unendlichkeit«. Die redaktionsinterne Perry-Fraktion zelebriert das Doppelereignis mit einem Mini-Schwerpunkt zu 37 Jahre alten Science-Fiction-Legende.

### Eine starke Truppe

Im Rahmen seiner Ermittlungen für den Schwerpunkt »Jet-simulationen« schmuggelte sich der Obergefreite der Reserve Schnelle in ein Jagdbombergeschwader in Lechfeld, um dort einen Tornado-Piloten zu interviewen. Wirklich. Auch wenn unser Aufmacherbild manchem Leser vielleicht wie eine Fotomontage vorgekommen sein mag,

### Es stand in PC Player

»Der ermattete Bürger ist für komplizierte Freizeitbeschäftigungen oft nicht mehr empfänglich.« Kollege Hoffmann beginnt mit dieser Weisheit den Meinungskasten zu »Sega Touring Car Championship«.



## februar

### Hello & good-bye

Keine Geringere als Über-Babe Lara Croft prangt auf dem ersten Titelbild des »Player's Guide«, der diesen Monat das Licht der Welt erblickte. Zum letzten Mal mit dabei: die metallene Klammerbindung. Seit der März-Ausgabe erscheint PC Player artig gelehrt mit einem harten Rücken, dem selbst die hartnäckigsten Spinnen und Stechnücken nichts mehr entgegenzusetzen haben.

### Der fünfte Commander

Nach dem vierten, filmastigen »Wing Commander« verließ Chris Roberts Origin. Seine Nachfolger gingen in sich und legen mit »Wing Commander Prophecy« ein fetziges Weltraum-Geballer vor, das auch mit weniger Videos auskommt. Obendrein kurbelt die schicke 3D-Grafik die Verkaufszahlen für Beschleuniger-Karten kräftig an.



### Es stand in PC Player

»Wir leben in einer Zeit, in der man durch piepsende Digitalhaustiere Millionen verdient und mit elchgeschädigten Autos das komplette Programm abendlicher Comedy-Sendungen bestreitet.« (Volker Schütz zu den Tagessthemen vor elf Monaten.)



## april

### Brandheiß

Nach der Lektüre unseres Hardware-Schwerpunkts samt Anwalts-Interview zum Thema CD-Brenner reagiert die Spieleindustrie erregt. Unsere Meinung: Es gibt vernünftige Kopierschutz-Methoden für CD-ROMs – man muß sie nur einsetzen.

### Eisberg voraus!

Die Welt taumelt im »Titanic«-Fieber. Während Martin Schnelle wöchentliche Pilgerfahrten ins Kino unternimmt, enthüllen in den Multi-Media-Leserbriefen den wahren Grund für den Untergang des stolzen Dampfers: ein DirectX-Treiberproblem. Außerdem dabei: der erste Auftritt des Schlagersängers Udo Hoffmann, damals noch als harmloser Redakteur getarnt.



### Es stand in PC Player

»Die Begleitmelodien wurden scheinbar aus der Sammlung »Die schönste Fahrstuhlmusik« entnommen – nicht gerade die passende Begleitung, wenn man in ein Ebola-verseuchtes Gebiet fliegt.« (Martin Schnelle über die Dündeldid-Musik von »Search and Rescue«.)



## I mai

### DVD - oh weh!

»Tex Murphy: Overseer« läßt sich in der DVD-Version nur auf einem Pentium II mit AGP-Grafikkarte spielen. Uns gelang es selbst im Testlabor der Kollegen vom PC Magazin nicht, es derart in Gang zu bringen. Noch was Neues: Die PC Player Super Plus samt Vollversion erscheint erstmalig.

### Wilde Werbung



Microprose spannte für die »M1 Tank Platoon 2«-Werbung einen leibhaftigen Diktor ein: Saddam Hussein eröffnet als »Fratze des Krieges« einen Reigen kerniger Gefechtsbilder. Die Redaktion hoffte und bangte indes, nicht das Ziel irakischer Vergeltungsmaßnahmen zu werden.

### Es stand in PC Player

»Friedlich ruht die Unterhose: Die »knisternde Erotik« dieses Machwerks erweist sich als Panoptikum verhämter Busenmonster und tranager Wäscheentledigerinnen.« (Heinrich Lenhardt zum Trash-Adventure »Days of Oblivion«.)



## I juli

### Ork am Ende

Es sah alles so gut aus: Kurz vor Toresschluß heuerte Blizzard das Adventure-Urgestein Steve Meretzky als Berater für die »Warcraft Adventures« an. Dann gab es eine Presstour für die Vorberichterstattung, die Bill Roper persönlich übernahm. Schließlich die Riesenüberraschung: Nur Tage später gibt Blizzard bekannt, daß das Spiel nicht erscheinen soll: Knuddel-Grafik und ernste Inhalte würden nicht gut zueinander passen. Schade.



### Olé, olé olé olé!

Hat sich was mit Sommerloch: Neben mehr Spielen als sonst zur Hauptferienzeit findet 1998 die Fußball-WM statt. In unserem passenden Special melden sich Koryphäen wie Ronaldo, Oliver Bierhoff oder Berti Vogts zu Wort. Letzter wagt einen Blick in eine deutlich getrübbte Kristallkugel: »Egal, wie die WM enden wird, ich werde meine Arbeit auf jeden Fall bis ins Jahr 2000 fortsetzen.«

### Es stand in PC Player

»Dermaßen viele Arme, Beine, Lebern, Nieren, separiert von den gewöhnlich korrespondierenden Körperteilen, findet man höchstens in einer Transfektion zwischen Großschlachthof und Abdeckerei.« (Volker Schütz trifft auf »Deathtrap Dungeon«.)



## I juni

### Er ist wieder hier

Thomas Werner, frischgebackener Diplom-Städtebauer und PC-Player-Altredeakteur von '93 bis '94 kehrt wieder in die Redaktion zurück. Neben Strategiespielen widmet er sich prompt der bizarren Anwendung, diesen Monat ein Kondom-Simulator: »Beispielsweise lernt man, wie mit gezielten Ejakulationen giftige Schlangen und herabfallende Ambosse bekämpft werden. Donnerwetter, das habe ich bisher noch nicht gekannt.«

### Titanic, die zweite

Kultautor Douglas Adams legte am Grafik-Abenteuer »Starship Titanic« selbst Hand an. Ergebnis: ein durchwachsen skurriles Rumgeirre durch das Raumschiff Titanic, das Eintippen von Dialogtexten lösten Legend-Adventures schon vor Jahren besser.



### Es stand in PC Player

»Eigentlich bin ich ein positiv denkender Mensch, daher möchte ich meine Kritik so formulieren: Diese Spiel überfordert durch seine einfache Steuerung kaum jemanden.« (Thomas Werner zum Hugo-Spiel »Wild River«.)



## I august

### Atlanta ade

Die zweite und vorerst letzte E3 in Atlanta protzt zwar mit über 300 Spielen, doch nicht gerade wenige Titel kennen wir schon aus vorangegangenen Präsentationen. Die Trends des Jahres: 3D-Karten werden mehr und mehr Pflicht, Action-Adventures kommen groß in Mode: Selbst Schlapphuth Indiana Jones macht in 3D.

### Wilde Werbung, Teil zwei

Nach Microproses Fratze des Krieges präsentiert uns Infogrames im Rahmen der »KKND 2«-Werbekampagne »9 gute Gründe, anderen in den Arsch zu treten«, darunter so erfrischende Kleinode wie eine »What you see is what you kill«-Funktion.

### Es stand in PC Player

»Preisfrage: Wie gewinnt man die Gunst eines Spielers? Antwort: Sicher nicht, indem man ein eigentlich gar nicht mal so übles Spielprinzip durch eine altbackene und ruckelige Präsentation verhunzt, ihr auch noch eine sperri-ge Steuerung unterjubelt und den Schwierigkeitsgrad in exorbitante Höhen treibt«, lästert Manfred Duy über »Cyberstorm 2: Corp Wars«.



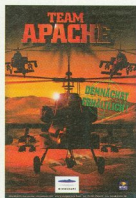




## September

### Knarrenwedler

Wenn Sie wüßten, wie knapp vor Redaktionsschluß manche Spiele oder Titel-Artworks erst bei uns eintreffen. Das führt mangels Auswahl zum wohl übelsten Motiv seit dem 1997er-Fußballer, dem düsteren Gasmann von Interplays »M.A.X. 2«. Heinrich Lenhardt textet versöhnend: »Wo erobert wird, gibt's weder Sonnenschein noch Blumensträuße.«



### Anno 1898

In einem aufsehenerregenden Filmdokument präsentierten wir diesen Monat, was die drei von der Prüfstelle vor 100 Jahren alles so indiziert. Außerdem auf unserer CD: der durch 5D-Effekte verspätete Auftritt von Perry-Rhodan-Autor Arndt Ellmer (siehe März).

### Es stand in PC Player

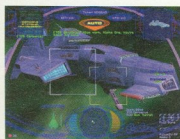
»Falls auch Sie zu den Leuten gehören, die sich samstags in ihren alten VW-Käfer setzen, die nächste Kiesgrube ansteuern und dort mit sprechenden Würmern Waren tauschen, dann ist Vangers eher für Sie gemacht«, schränkt Thomas Werner die Zielgruppe des Titels deutlich ein.



## November

### Frohes Fest

Zehn Gold- und einen Platin Player sind deutliche Indizien dafür, daß die Weihnachtszeit vor der Tür steht. Heinrich Lenhardt beschließt indes, nicht nur Weihnachten in warmen Gefilden zu verbringen: Er wandert in die USA aus, schreibt aber als freier Mitarbeiter weiter für uns.



### Alles umsonst

Origin wagt ein Experiment: »Wing Commander Secret Ops« erscheint als erstes Spiel kostenlos und in Episodenformat auf dem hauseigenen Webserver. Sicher, es ist »nur« eine eigenständig lauffähige Erweiterungs-CD von »Wing Commander Prophet«, doch die Präsentation ist erstklassig. Bis auf die fehlenden Zwischensequenzen, nach Meinung vieler Fans ein Hauptmerkmal der Serie. Doch einem geschenkten Gaul...

### Es stand in PC Player

»Ich bin der Bulle der ungezügelten Gewalt. Meine Mutter ist der zündende Funke des Verbrennungsmotors, meine Väter sind die satanischen Knechte von Papyrus.« (Udo Hoffmann beteuert noch heute, daß diese Zeilen zu »Grand Prix Legends« ohne Drogenkonsum entstanden sind.)



## Oktober

### Direkt schneller

Oft gescholten, langsam brauchbar: Microsofts Spielschnittstelle DirectX will in der Version 6.0 endlich den Ruf loswerden, 3D-Grafik deutlich langsamer als beispielsweise die Glide-Treiber von 3Dfx darzustellen. Das scheint zu funktionieren: Die neuen Riva-Karten sind über Direct3D deutlich schneller als vergleichbare Voodoo-2-Beschleuniger.

### Bundesliga Manager 98

Erinnern Sie sich an das Debakel um den Bug-»Bundesliga Manager 97«? Zwei Jahre später erscheint der Nachfolger, der nicht ohne Grund dem Vorgänger fast wie ein Grashalm dem anderen gleicht: Die Programmierer hatten kurz nach der Fertigstellung des 97ers gekündigt. Trost: Der neue Manager funktioniert auch ohne Patch.



### Es stand in PC Player

»In diesem Spiel gibt es mehr Tote als in allen Folgen der Next Generation, Deep Space Nine und Voyager zusammen«, wundert sich Roland Austinat über »Klingon Honor Guard«, einen kernigen 3D-Shooter im sonst so friedlichen Enterprise-Universum.



## Dezember

### Fortsetzung folgt

Ein Trend dieses Jahres soll nicht unerwähnt bleiben: 13 von acht Spielen aus dem Preview-Teil und 13 Spiele von 29 getesteten sind Nachfolger erfolgreicher Titel. Ob das für riesengroße Innovationen sorgt, ist fraglich.

### Viel Feind, wenig Ehr

Heldenhaften Einsatzwillen beweist Kollege Werner: Trotz Urlaub, ungewaschener Wäsche und einem am Folgetag anstehenden Ferienflug in die USA erschien er in der Redaktion, um den »Caesar 3«-Langzeittest zu beenden. Obendrein hatte er an diesem Tag noch Geburtstag – die Kollegen feierten dies spontan mit einer gemeinsam gepafften Zigarre aus dem »Gangsters«-Fundus. Davon schreiben sie nie etwas in diesen Zeitschriften...



### Es stand in PC Player

»Wenn Sie in fünf Jahren ein Spiel haben möchten, mit dem Sie Ihren Pentium III/1000 so richtig ausnützen können, kaufen Sie sich am besten schon heute Sonic R.« (Roland Austinat über das Rennspiel, das ohne Pentium II zum Action-Adventure mutiert.)

Action,  
Spaß  
und  
Nervenkitzel ...



...ganz einfach verdoppeln.

©1998 Intel Corporation. Alle Rechte sind geschützt. Intel und Pentium sind eingetragene Warenzeichen. Half-Life ist ein Warenzeichen der Sierra On-Line, Inc. und ist ab November 1998 erhältlich.



Jetzt kannst Du Dich mit Deinen Spielen in völlig neue Dimensionen katapultieren. Mit einem PC, der mit dem Intel® Pentium® II Prozessor ausgestattet ist. Er hat die Power, um Deine Lieblingsspiele zu noch nie dagewesenem Leben zu erwecken. Gigantischer Sound, schnelle Action und realitätsnahe 3D-Animationen - der Pentium II Prozessor hilft Dir, den letzten Kick in die Spiele von heute zu bringen. Unglaublich schnell und real, beispielsweise mit neuen Programmen wie Half-Life™, die speziell von Sierra Studios entwickelt wurden, um die Vorteile der unglaublichen Leistungsfähigkeit des Pentium II Prozessors noch intensiver zu nutzen. Viel mehr über speziell für den Pentium II Prozessor entwickelte Programme findest Du im Intel Software Schaufenster (Showcase) im Internet unter: [www.intel.de](http://www.intel.de)

intel®

The Computer Inside.™



# Zum Feste nur das Beste

Heulen und Wehklagen unterm Christbaum? Wer unschöne Szenen vermeiden will, sollte sich an unsere aus dem harten Testalltag destillierten Kauftips halten – dann hat der Beschenkte auch 1999 noch Freude an den hübschen neuen Hardware-Sachen.

## Joysticks und Gamepads

Als Allroundtalent unter den Eingabegeräten gebührt dem Joystick »Sidewinder Precision Pro« (150 Mark) von Microsoft der Vorrang. Er läßt beinahe keine Wünsche offen und sorgt mit hervorragender Ergonomie und vielen Funktionen für ungebremsten Spielgenuß. Besonders gefielen uns seine Standhaftigkeit, die leichte Erreichbarkeit der Knöpfe und die doppelte Belegung der Feuertasten mit Hilfe des Shift-Buttons.

Bevor Sie sich ein Schnäppchen zulegen, das nach einiger Zeit wegen Unzuverlässigkeit in der Ecke verstaubt, greifen Sie lieber zu diesem Qualitätsprodukt. Simulationspuristen sei an dieser Stelle die Anschaffung des »F-16 Fighter Stick« (200 Mark) empfohlen.

Gamepad-Freunde haben nach wie vor jede Menge Spaß mit dem »Sidewinder Gamepad« (70 Mark). Es bietet nämlich die Option, einen weiteren Joystick anzuschließen oder vier Sidewinder-Gamepads gleichzeitig an einem Port zu betreiben.



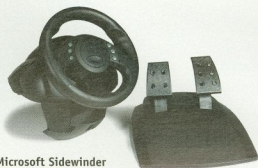
Sidewinder Precision Pro

## Lenkräder

In die Geschichte der Lenkräder wird zweifelsohne das Modell »Formula 1 Racing Wheel« (270 Mark) von Thrustmaster eingehen. Mit griffiger Lenkradummantelung, weiten Pedalwegen, präziser Steuerungsmöglichkeit und schneller Tischinstallation verbucht es auf dem Konto »Sympathie der Redakteure« sichere Pluspunkte. Beinahe genauso gut ist das »Fanatec Les Mans« (180 Mark) von Endor. Als Trendsetter stellt sich das »Microsoft Sidewinder Force Feedback« Lenkrad (400

Mark) heraus, welches durch motorisch bedingte Kräfteinwirkung schlaftrunkene Sonntagsfahrer wachrüttelt. Spielernaturen

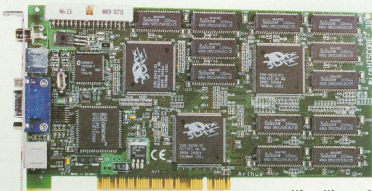
mit hohen Realismusanforderungen sei die Anschaffung eines Force-Feedback-Lenkrads empfohlen; gehören Sie eher zu der Sorte Spieler, die dank präziser Lenkbewegungen sicher in die Poleposition fahren will, sei Ihnen zum Kauf des Thrustmasters oder des Endor-Modells geraten.



Microsoft Sidewinder Force Feedback Lenkrad

## 3D-Grafikkarten

Kein Modell beeindruckte uns stärker als das Add-on-Board von Miro für Voodoo 2. Die »Hiscore 2« (400 Mark) trägt zwölf Megabyte Speicher huckepack, die auch für zukünftige Spiele noch eine dicke Reserve darstellen sollten. Durch den integrierten TV-Ausgang bietet sich die Möglichkeit, Ihren persönlichen Spielefavoriten über einen großen Fernseher oder gar einen Projektor darzustellen. Das beiliegende Loop-through-Kabel sorgt für einwandfreie Bilddarstellung ohne auffällige Wellenlinien im Hintergrund, wie sie von älteren Voodoo-1-Karten bekannt sind. Mitstreiter, deren Eigenschaften nahezu denen der Hiscore entsprechen, wären Diamonds »Monster 3D II« (350 Mark), »Creative Labs' Voodoo 2« (ebenfalls 350 Mark) oder Metabytes »Wicked 3D« (und noch mal 350 Mark). In letzter Zeit sanken die Preise für Voodoo-2-Karten rapide in den Keller, weshalb hiermit ein Erwerb selbiger angeraten sei. Pen-



Miros Hiscore 2

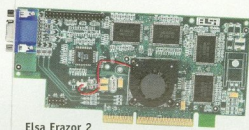
tium-II- und AMD-K6-verwöhnte Naturen müssen einfach zugreifen. Besitzer älterer Prozessoren seien dagegen gewarnt: Ein Voodoo-2-Chip kitzelt aus Ihrem System nicht mehr viel heraus. Hier wäre die Anschaffung einer geldbeutelschonenden Voodoo-1-Lösung angebracht, zum Beispiel die »Monster 3D« (190 Mark) von Diamond.

## 2D/3D-Kombigrafikkarten

Gleich zwei Top-Favoriten sitzen momentan auf dem 2D/3D-Grafikkarten-Thron. Sowohl die »Viper V550« aus dem Hause Diamond als auch die »Elsa Erazor 2« (beide 350-400 Mark) beeindruckten mit ihren NVIDIA Riva-TNT-Chipsätzen und 16 Megabyte SDRAM so manchen Frame-verwöhnten Spieltester. Beide Karten sind für den AGP-Port ausgelegt und lassen somit einen PCI-Steckplatz für Zusatzkarten frei. Die 3D-Eigenschaften machen den Voodoo-2-Kandidaten ernsthaft Konkurrenz; DirectX-6.0-optimierte Treiber bringen so manches Konkurrenzprodukt ins Schwitzen. Auch im zweidimensionalen Bereich wissen die Karten zu überzeugen.

Sollte Ihre betagte 2D-Karte also von einer ebenfalls bereits recht altersschwachen 3D-Add-on-Karte unterstützt werden: Greifen Sie zu – oder warten Sie den nachweihnachtlichen Preissturz ab, falls Sie solange ausharren können.

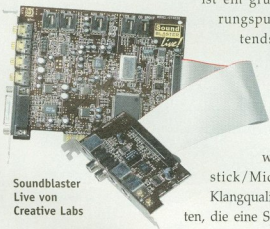
Im schnellebigen Grafikkartenkarussell sind Sie mit diesen beiden hochexplosiven Kandidaten für das Jahr 1999 optimal vorbereitet. Ebenfalls eine Überlegung wert sind Grafikkarten mit Banshee-Chip wie die »Miro Hiscore Pro« (300 Mark), welche sowohl 2D- als auch 3D-Funktionen auf einer Karte vereinen.



Elsa Erazor 2

## Soundkarten

Die »Soundblaster AWE64 Value« von Creative Labs (130 Mark) ist ein grundsolider Markierungspunkt im Soundkartenschauspiel. Kinderleichte Installation, Abwärtskompatibilität bis in die graue Vorzeit, schickes Softwarepaket, Joystick/Midi-Interface, gute Klangqualität: alles Eigenschaften, die eine Spitzenposition mehr als rechtfertigen. Was will das verwöhnte Spielerherz mehr? Richtig: Surroundfähigkeiten. Und genau diese bietet Creative Labs mit dem neuen Flaggschiff »Soundblaster Live« (400 Mark) an. Hinter der wichtig klingenden Bezeichnung Environmental Audio verbirgt sich ein wahrer Hörgenuss, die DOS-Kompatibilität wird ebenfalls großge-



Soundblaster Live von Creative Labs

wöhnte Spielerherz mehr? Richtig: Surroundfähigkeiten. Und genau diese bietet Creative Labs mit dem neuen Flaggschiff »Soundblaster Live« (400 Mark) an. Hinter der wichtig klingenden Bezeichnung Environmental Audio verbirgt sich ein wahrer Hörgenuss, die DOS-Kompatibilität wird ebenfalls großge-

schrieben, und ein aus allen Nähten platzendes Softwarepaket heimst weitere Sympathiepunkte ein. Sollten Sie also vier unterbeschäftigte Boxen und ein paar Mark auf der hohen Kante haben, dann gönnen Sie sich diese Soundperle.

## Lautsprecher

Der einzige wahre Weg in die spielerischen Gehörgänge heißt »Bose Acoustimass« (1700 Mark). Thomas »Duke« Köglmayr verabreicht sich damit den allmorgendlichen Granateinschlag



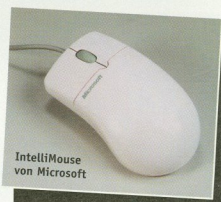
Quadral SAM 45 und SAM SUB 100

in Originallautstärke. Angesichts des Preisschildes dürfen aber nur wenige den Mut besitzen, diese exzellenten Boxen auf ihren Wunschzettel zu schreiben. Ein Steuerreform-kompatibles Preis-/Leistungsverhältnis zeichnet zum Beispiel das »SAM 45«-Lautsprecherpaar von Quadral (150 Mark) aus, das mit zugehörigem Subwoofer »SAM SUB 100« auf zusammen gerade noch erträgliche 740 Mark kommt.

## Mäuse

Profispieler, die keinesfalls wegen einer unbefriedigenden Maussteuerung ins digitale Gras beißen wollen, schwören auf das Nagersortiment von Microsoft. Eine ergonomische Form und die tadellose Funktionalität sorgen dafür, daß Sie den Gegnern immer einen Klick voraus bleiben. Das Steuerrädchen in den Modellen »IntelliMouse« und »WheelMouse« wird unter Windows bald zum unverzichtbaren Gehilfen – zumal sich darauf auch der Doppelklick legen läßt. Moderne Spieletitel machen ebenfalls heftigen Gebrauch von den drei zusätzlichen Funktionen, die eine echte Bereicherung darstellen. Gleiches gilt grundsätzlich auch für die Modelle der Firma Logitech, wobei diese jedoch eine sehr eigenwillige Ergonomie aufweisen.

Wofür Sie sich letztendlich entscheiden, hängt natürlich auch von Ihrem persönlichen Geschmack ab. Am besten vorher bei Freunden oder im Fachhandel das anvisierte Mäuschen probeweise übers Mousepad scheuchen.



IntelliMouse von Microsoft



## OLIVENFARMER

Ich muß unbedingt noch pünktlich zum Tempel kommen. Vorher muß ich allerdings noch diesen fürchterlichen Dreck aus meinen Kleidern waschen. Es werden viele alleinstehende Frauen dort sein heute abend. Der Priester hat gerüchtereise angekündigt, auf Geburtenkontrolle zu achten.

Ich wurde in die Armenviertel geschickt, um dort zu bekämpfen. Der Löwenbändiger hat mir ein Grundstück in die Hand gedrückt und mich gebeten, ihm Fleisch für seine Haustiere zu besorgen. WAC

Es war sehr klug Venus unseren Tempel zu widmen. Der Glaube an die Götter war nicht mehr so stark wie seit vielen Jahren. Ebenso die Bevölkerungsdichte.

## PRIESTER

## STEUEREINTREIBER

Wenn Sie planen ein Kolosseum zu errichten, wie ich vermute, werden Sie sehr viel Geld benötigen. Dieses Geld besorgen Ihnen Leute wie ich. Menschen die denken, einem Kind Süßigkeiten zu stehlen sei unrecht, haben noch nie gewagt dies zu probieren.

# Wir sind das Volk...

SIERRA™



# CAESAR

## III<sup>TM</sup>

t Aufstände  
großes Gold-  
im frisches

THMANN

Dem Wachmann Geld zu  
geben, damit er Sklaven  
einsperrt war dumm. Es  
ist viel billiger meine  
Tierchen Gladiatoren  
fressen zu lassen. Mal  
schaun was Die dazu  
gelernt haben.

LÖWENBÄNDIGER

Bauen, regieren und  
verteidigen Sie auf  
einem Bildschirm.

Kein Wechsel mehr  
zwischen Stadt-, Pro-  
vinz- und Kampf-  
modus.

- visuelles Feedback:  
die Echtzeiteffekte  
der Aktionen des  
Spielers sind sofort  
sichtbar.

- variantenreiches  
Terrain beinhaltet  
Wüsten, Wälder,  
Berge und vielfältige  
Erhebungen.

- Bauen Sie Tempel  
für die unterschied-  
lichsten römischen  
Götter und beobach-  
ten Sie den Effekt auf  
Ihre Stadt.

- Eine progressive  
Karrierestruktur und  
intuitives interface  
bedeuten aufregende  
lang anhaltende  
Spielefreunde.

HÄNDLER

Dieser Obstkorb sieht fantastisch aus. Es ist unglaublich  
nett von Ihnen, daß Sie ihn ausgerechnet Ihrem größten  
Feind schicken. Ich dachte Ihr haßt euch? Ich frage mich  
ob irgendjemand einen fehlenden Apfel vermisst?

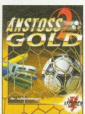
[www.sierra.de](http://www.sierra.de)

Impressions.



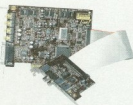
# Feier-Tag

Die PC Player begeht ihren sechsten Geburtstag und Sie dürfen mitfeiern: Fast alles, was in der Branche Rang und Namen hat, ließ sich zu unserem Jubeltag nicht lumpen, sondern vielmehr ein paar schöne Geschenke springen. Die reichen wir hiermit an Sie weiter – vorausgesetzt Sie beteiligen sich mit Erfolg am großen Geburtstagsquiz auf Seite 92!



## Preise

Der neue Überflieger bei den Soundkarten ist die »Soundblaster Live« von Creative Labs. Fünf Stück davon stehen zur Verlosung bereit. Und damit sie sich nicht so einsam fühlen, packen die Creativen noch drei »3D Blaster Banshee«, drei edle »CSW 200«-Lautsprecher und eine »Graphics Blaster Riva TNT« dazu.



Eine der besten Voodoo-2-Karten, die ihre Vorteile vor allem auf schnellen Rechnern ausspielt, ist die »Monster 3D2« mit 12 MByte RAM von Diamond. Fünf davon suchen nun einen neuen Besitzer. Als Sahnehäubchen kommen noch fünf »Viper V 330« dazu, die nebst RIVA-Chip einen TV-Ausgang besitzen.



Miro und Iiyama spendieren jeweils einen voll spieltauglichen 17"-Monitor. Der »VS 1770 T« und der »Vision Master 400« werden in unserem aktuellen Hardwarespecial ausführlich gewürdigt.



## Mehr Preise

Auch Guillemot stellt Grafikkarten her, mit der »Maxi Gamer Phoenix« sogar eine der seltenen Banshee-Karten mit insgesamt 16 MByte Arbeitsspeicher. Drei Stück warten auf Gewinner.

Passend zur Rennspielflut gibt es ein Force-Feedback-Lenkrad »Destiny« von Vibis. Zusammen mit den Joypads »d1, d2 und d3« sowie den Joysticks »d4« und »d5« steht so fast die gesamte Vibis-Produktpalette auf unserer Verlosungsliste.

Das »Formula 1« besitzt noch kein Force Feedback, ist aber ansonsten mit allen Vorzügen eines guten Lenkrads ausgestattet. Thrustmaster war nicht knauserig und verlost gleich fünf davon.

Der Hardwarehersteller TerraTec beglückt unsere Gewinner mit insgesamt drei 3D-Soundkarten »XLearte«. Grundsätzlich Hörgenüß der traditionellen Art bieten die drei Audiosysteme »EWS 64 S«.

Kein Motorrad, sondern zwei PCI-Soundkarten vom Typ »WaveForce 192 XG« gibt es von Yamaha. Passend dazu umschmeicheln zweimal die Boxen »YST-M7 Powered Multimedia Speakers« Ihre Gehörgänge.

Von Interact erhielten wir drei »V3 Racing Wheels« (die Interact-Variante eines Force-Feedback-Lenkrades), drei »Aerospace Gamma«-Lautsprecher, drei »UltraRacer«, eine neuartige Steuereinheit, und zum guten Schluß drei »Flight Force Plus«, die für Flugsimulationen gedacht sind.

ATI will bei so einem wichtigen Anlaß auch nicht abseits stehen. Welche Grafikkarten aus dem ATI-Programm zur Verlosung anstehen, stand bei Redaktionsschluß noch nicht endgültig fest, aber die PCI-Karte »All in Wonder Pro« mit 8 MByte ist ein heißer Kandidat dafür.

## Noch mehr Preise

Microprose kleckerte nicht, sondern klotzte: Es gibt je fünf »Flieger-Packs« (European Air War, Top Gun 2), »X-Com-Packs« (X-Com Apocalypse, X-Com Interceptor), »Star-Trek-Packs« (Star Trek Generations, Star Trek: Klingon Honor Guard) und »Team-17-Packs« (Full Wormage, Nightlong).

Star-Wars-Fans aufgepaßt! Softgold beschert uns ein sehr großes und hochwertiges »X-Wing-Mobile«. Für Anhänger der dunklen Seite der Macht ist auch ein TIE-Fighter-Mobile dabei. Die Spiele »Grim Fandango«, »Anstoss 2«, »Rent-A-Hero«, »Grand Prix 500cc«, »Castrol Honda Superbike World Champions«, »Stratosphere« und »Toshinden 2« gibt es nebst vielen Postern sogar jeweils sieben Mal.

Auch Candant war nicht geizig: Mit je zehn Ausgaben von »Half-Life«, unserem Spiel des Jahres, dem Aufbauspektakel »Caesar 3« und dem Nostalgie-renner »Grand Prix Legends« beteiligt man sich an der Verlosung.





Die Philanthropen von GT Interactive stellen das anarchistische Rennspiel »Powerslide«, das noch nicht veröffentlichte »Myth 2« und »Abe«-Packs (Spiel, T-Shirt und allerlei putziger Schnickschnack) zur Verfügung. Jeweils zehn Exemplare. Für ganz besondere Fans gibt's sogar eine handbemalte Abe-Statue oder ein Myth-Schild.

Take 2 trägt mit je zehn Aufbauspektakeln der Marke »Railroad Tycoon 2« sowie der Ballerepen »Rainbow Six« und »Spec Ops« zum Gelingen des Geburtstagsfestes bei.

## Noch viel mehr Preise

Drei verschiedene Special Packs wirft Ubi Soft je zweimal auf den Verlosungshaufen. Diese heißen »Racing Simulation 2« (Spiel, Rucksack, Schlüsselanhänger), »Speed Busters« (Spiel, großer Ständer, Feuerzeug) und »Das 5. Element« (Spiel und lebensgroße Leeloo).

Für Fans schmutzverkrusteter Motorhauben gibt es fünf Mal »Colin McRae Rally«, das einzig wahre Rallyespiel aus dem Hause Codemasters.

Magic Bytes steigert mit je fünf »Rent-A-Hero« und »N.I.C.E. 2« den Jackpot, das eine ein stimmungsvolles Adventure, das andere ein höchst gelungenes Rennspiel.

Hintergrundwissen zum Kultfilm enthalten die Star-Wars-Bücher von Bastei. Zu jedem Film gibt es 20 dicke Bildbände. Und vom guten alten »Myst« sind wunderschön gestaltete Bücher (Myst-Das Buch Atrus; Myst-Das Buch der D'ni) mit Originalzeichnungen von Rand Miller erschienen, von denen jeweils zehn zu gewinnen sind.

Acclaim liefert zum Fest fünf Exemplare von »Forsaken«, dem furiosen 3D-Ballerspektakel.

Je drei Mal offerieren wir die neue Rundenstrategie-Referenz »Dynasty General«, ein niedliches »Creature Pack« mit Knuddel-Nom und T-Shirt sowie »John Sauls Blackstone Chronicles« von Mindscape.

Für die ganze Familie sind die Spiele von Hasbro Interactive gedacht. Mit je fünf »Cluedo«, »Risiko«, »Boggle«, »Spiel des Lebens« und »StarWars Monopoly« wird selbst der Seelenfrieden sensibler Naturen nicht gefährdet.

Von Sega werden fünf »Sonic R«-Rennspiele inklusive Stofftier und Pin-Sets frei Haus geliefert. Fünf Action-Adventures »Enemy Zero« sind auch noch dabei.

Mütterchen Rußland spendierte jeweils zehn T-Shirts »Vangers Limited Edition« und »Vangers Wodka-Glas-Sets«, die Interactive Magic direkt aus Moskau von den Programmierern besorgt hat.

Ganz ihrem neuen Wuselcharmeur »Die Siedler 3« fühlt sich Blue Byte verpflichtet. Fünf große »Siedler-Packs« (T-Shirt, Tasse, Schlüsselanhänger, Kappe, Tasche, Aufkleber, Handtuch) warten auf Abnehmer.

Was Sie hier erblicken, ist nur ein kleiner Teil der Preise, die wir bei unserem Jubiläumsquiz verlosen.





# Dichtung und Wahrheit

**Kein Lohn ohne Fron: Sollten Sie Interesse an den vorgestellten Preisen haben, empfehlen wir Ihnen, sich die folgenden Kurzgeschichten durchzulesen.**

**D**rei von den sechs abgedruckten Stories haben sich in der langen und wechsellvollen Lebensspanne der PC Player tatsächlich zugetragen. Die anderen dagegen sind nichts als unverschämte Lügenmärchen, für die der Erfinder mit nackten Sohlen über rasiertmesserscharfes Popcorn geschickt werden sollte. Aber welche? Finden Sie es heraus und schreiben Sie uns die Antwort. Welche Geschichten sind wahr, welche erlogen? Schicken Sie Ihre aussagekräftige Postkarte bis zum 9.1.1999 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH  
Redaktion PC Player  
Stichwort: Jubiläumsquiz  
Gruber Str. 46a  
85586 Poing

Unter den Einsendern mit richtigen Antworten werden alle Preise verlost. Mitarbeiter der WEKA-Gruppe und ihre Angehörigen dürfen nicht mitmachen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Viel Glück wünscht Ihnen das PC-Player-Team! (uh)

## Kurzes Gastspiel (Text A)

Ein alter Schulfreund von Boris Schneider verstärkte Anno 1992 für drei Ausgaben das Testteam: Sebastian Pichler. Thomas Werner hatte die Redaktion

überraschend verlassen und mußte kurzfristig ersetzt werden. Der diplomierte Atomphysiker Sebastian züchtete privat leidenschaftlich gerne Hyazinthen, zu dieser Zeit konzentrierte er seinen Ehrgeiz auf die Zucht einer in der Natur nicht vorkommenden, schwarz blühenden Sorte. Weil Hyazinthen seinen Bekundungen zufolge noch viel heiklere Pflanzen als Orchideen sind, hatte er im heimischen Gewächshaus eines der allerersten Bild-Telefone installiert, um bequem vom Wohnzimmer aus die Fortschritte seiner Lieblinge überwachen zu können. Drei Monate lang stand so ein (nach heutigen Maßstäben riesenhafter) Apparat dann auch in der Redaktion herum, bis mit Florian Stangl schließlich ein namentlich fast ebenbürtiger Ersatz für den Floristen gefunden war.



Sebastians exotisches Hobby sorgte für viel Aufsehen.

## Kurzes Gastspiel 2 (Text B)

Das damalige, vierköpfige Testteam war Anfang 1994 völlig überarbeitet und suchte händeringend Verstärkung. Michael Kim machte dieser Not ein Ende. Der Hobbysaxophonist konnte zur Freude seiner Nachbarn problemlos zur Mitarbeit überredet werden. Er testete Rennspiele genauso gerne, wie er tiefgründige Recherchen über Interrupteinstellungen und ähnliche Hardwarethemen anstellte. Leider zog es das »unkontrollierbare Genie« (Originalzitat Heinrich Lenhardt über Michael) schnell wieder in andere Gefilde. Kaum ein halbes Jahr später machte er sich selbständig und wurde bis auf wenige sporadische Gastkommentare nie wieder im Dunstkreis von Computerspielheften gesehen. Susan Sablowski erinnert sich: »Ein quirliger Bursche. Leider konnte man bei ihm nie sicher sein, ob er es auch tatsächlich schaffte, seine Artikel termingerecht abzugeben.«



Niemand weiß, was aus Michael wurde.

## Kurzes Gastspiel 3 (Text C)

Ein ganz spezieller Tester war Tobias, der damals irgendwie dem Amt gegen Kinderarbeit entgangen war. (Sein Nachname wurde aus Datenschutzgründen niemals veröffentlicht.) Mit fundiertem Expertenblick gab er in einer 94er-Ausgabe im Bereich Kindersoftware seine Meinung zum besten. »CAD für Kids« (ein Architekturprogramm), erhielt dank abwechslungsreicher Bauoptionen ein wohlwollendes Statement. Süße Schmusetierchen wie Tyrannosaurus Rex im Garten erhöhten den Coolnessfaktor für Tobias beträchtlich. Auch Kämpfe zwischen Vogelscheuchen und Krähen auf den Stoppelfeldern wurden vom ihm dankbar angenommen. Wenn Tobias nicht gerade zur Schule ging, hing er in Wohnungen herum, schüttelte sich mit Süßigkeiten und Eiscreme zu und tyrannisierte seine leidgeprüfte Mutter. Angeblich erfreut er sich immer noch bester Gesundheit.



Tobias sieht heute ganz anders aus.

## Zu Besuch bei Onkel Bill (Text D)

Eine 96er-Ausgabe der PC Player wurde durch ein ganz exklusives Interview verschönert: Bill Gates, Gründer und Übersatter von Microsoft, ließ sich doch tatsächlich zu einem Gespräch mit uns herab. Auf satten sechs Seiten erläuterte er seine Pläne zum Einstieg in die Spielebranche. Außerdem war er sich nicht für gewagte Prognosen zu schade: So zeigte er sich überzeugt





## Die Jahresbilanz 1998

### ROLAND AUSTINAT (ra)

#### Spiele des Jahres:

- 1. The Curse of Monkey Island
- 2. Oddworld: Abe's Oddysee
- 3. Fallout
- 4. Gex 3D: Enter the Gecko
- 5. Tender Loving Care: Die Versuchung



#### Buch des Jahres:

- 1. On the Road (Jack Kerouac)

#### Film des Jahres:

- 1. Comedian Harmonists

#### CD des Jahres:

- 1. Painted from Memory (Elvis Costello with Burt Bacharach)

#### Dümmster Spruch des Jahres:

- 1. Alles wird gut.

#### Größte Enttäuschung des Jahres:

- 1. Zunehmender Mangel an Kommunikations- und Konfrontationsbereitschaft

#### Größter Wunsch für '99:

- 1. Daß vielleicht doch irgendwie alles gut wird.

### MANFRED DUY (md)

#### Spiele des Jahres:

- 1. Commandos
- 2. Populous 3
- 3. Anno 1602
- 4. NHL 99
- 5. Dynasty General



#### Buch des Jahres:

- 1. Schlangenkrieg-Saga (Raymond Feist)

#### Film des Jahres:

- 1. Verrückt nach Mary

#### CD des Jahres:

- 1. Adore (Smashing Pumpkins)

#### Dümmster Spruch des Jahres:

- 1. Wer Brot ich eß, der Text ich schreib.

#### Größte Enttäuschung des Jahres:

- 1. Fußball-Weltmeisterschaft

#### Größter Wunsch für '99:

- 1. Hardwareanforderungen steigen nicht.

### HENRIK FISCH (hf)

#### Spiele des Jahres:

- 1. Half-Life
- 2. Unreal
- 3. Conflict FreeSpace
- 4. Wing Commander Prophecy
- 5. The Curse of Monkey Island



#### Buch des Jahres:

- 1. AMD K6-2 Prozessor-Programmierhandbuch

#### Film des Jahres:

- 1. Stadt der Engel

#### CD des Jahres:

- 1. CD1 (Pole)

#### Dümmster Spruch des Jahres:

- 1. Das haben wir schon immer so gemacht.

#### Größte Enttäuschung des Jahres:

- 1. SPD nach der Wahl

#### Größter Wunsch für '99:

- 1. Mehr Verständnis unter den Menschen.

### UDO HOFFMANN (uh)

#### Spiele des Jahres:

- 1. Half-Life
- 2. Grand Prix Legends
- 3. Final Fantasy 7
- 4. Colin McRae Rally
- 5. Rebellion



#### Buch des Jahres:

- 1. Der alte Mann und das Meer (Ernest Hemingway)

#### Film des Jahres:

- 1. Der Regenmacher

#### CD des Jahres:

- 1. Green & Guitar - The Best of Peter Green

#### Dümmster Spruch des Jahres:

- 1. Gerhard Schröder ist Kanzler (in Wirklichkeit ist es Oskar).

#### Größte Enttäuschung des Jahres:

- 1. Immer noch keine weibliche Mit-Redakteurin

#### Größter Wunsch für '99:

- 1. Mehr Freizeit, mehr Geld, mehr München.

### THOMAS KÖGLMAYR (tk)

#### Spiele des Jahres:

- 1. Half-Life
- 2. Commandos
- 3. Might & Magic 6
- 4. Spec Ops
- 5. Age of Empires: Aufstand Roms



#### Buch des Jahres:

- 1. Das Silmarillion (J.R.R. Tolkien)

#### Film des Jahres:

- 1. Das Wieselnd vom Totschlag

#### CD des Jahres:

- 1. Floodland (Sisters of Mercy)

#### Dümmster Spruch des Jahres:

- 1. Mit dem kannst Du doch so gut ...

#### Größte Enttäuschung des Jahres:

- 1. Trespasser

#### Größter Wunsch für '99:

- 1. Endlich meine zweite Million zu schaffen, nachdem es mit der ersten nichts geworden ist.

### VOLKER SCHÜTZ (vs)

#### Spiele des Jahres:

- 1. Half-Life
- 2. Unreal
- 3. Fallout
- 4. Commandos
- 5. Nightlong



#### Buch des Jahres:

- 1. Der Baron auf den Bäumen (Italo Calvino)

#### Film des Jahres:

- 1. Good Will Hunting

#### CD des Jahres:

- 1. Thunder and consolation (New Model Army)

#### Dümmster Spruch des Jahres:

- 1. Trink das, dann sieht die Welt ganz anders aus ...

#### Größte Enttäuschung des Jahres:

- 1. Sin

#### Größter Wunsch für '99:

- 1. Ein kleiner Staatsrechts-Schein

### MARTIN SCHNELLE (mash)

#### Spiele des Jahres:

- 1. F22 Total Air War
- 2. Half-Life
- 3. Wing Commander Prophecy Gold
- 4. Unreal
- 5. Comanche Gold



#### Buch des Jahres:

- 1. Rainbow Six (Tom Clancy)

#### Film des Jahres:

- 1. Titanic

#### CD des Jahres:

- 1. Titanic-Soundtrack (James Horner)

#### Dümmster Spruch des Jahres:

- 1. Die Bugs sind in der nächsten Version alle bereinigt!

#### Größte Enttäuschung des Jahres:

- 1. Die diesjährige E3 in Atlanta und der Ausgang der Bundestagswahl

#### Größter Wunsch für '99:

- 1. 30 Kilogramm Gewichtsverlust

### THOMAS WERNER (tw)

#### Spiele des Jahres:

- 1. Half-Life
- 2. Unreal
- 3. Battlezone
- 4. Caesar 3
- 5. Commandos



#### Buch des Jahres:

- 1. DB Städteverbindungen 1998/99

#### Film des Jahres:

- 1. Lola rent

#### CD des Jahres:

- 1. Homogenic (Björk)

#### Dümmster Spruch des Jahres:

- 1. Warum schreibe ich eigentlich E-Mails, wenn keiner sie liest?

#### Größte Enttäuschung des Jahres:

- 1. Dune 2000

#### Größter Wunsch für '99:

- 1. Ich möchte endlich mehr 3D-Spiele testen dürfen – und ich meine nicht nur dreidimensionale Echtzeit-Strategie damit!

# MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

SOFTSALE CHEAT CHECKER

8000  
TIPS,  
TRICKS  
& CHEATS  
ZU ÜBER  
500  
PC-SPIELEN

PLUS SPECIAL  
COMMAND  
CONQUER  
Teil 3: OPERATION TIBERIAN SUN

DM 9,80  
95. 85  
sfr. 9,80  
lfr. 239

AUSGABE 1/99

SOFTSALE CHEAT CHECKER 8000 TIPS, TRICKS UND CHEATS ZU ÜBER 500 PC-SPIELEN

The cover of the magazine 'SOFTSALE CHEAT CHECKER' features a detailed illustration of a character from the game 'Command & Conquer: Operation Tiberian Sun'. The character is a GDI soldier in a futuristic, armored suit with a helmet and a visor. He is holding a weapon and is positioned in a dynamic, forward-leaning pose. The background is a dark, industrial setting with some structures and a bright light source. The text on the cover is bold and clear, with the title 'SOFTSALE CHEAT CHECKER' at the top, followed by '8000 TIPS, TRICKS & CHEATS ZU ÜBER 500 PC-SPIELEN'. Below that, it says 'PLUS SPECIAL' and 'COMMAND CONQUER Teil 3: OPERATION TIBERIAN SUN'. The price 'DM 9,80' is in the top right corner, and the issue information 'AUSGABE 1/99' is in the top left corner. A vertical text on the left side of the cover reads 'SOFTSALE CHEAT CHECKER 8000 TIPS, TRICKS UND CHEATS ZU ÜBER 500 PC-SPIELEN'.

**JETZT NEU AM KIOSK!**



# SPIELE-CHARTS



## LESER TOP 20



1	(2)	Commandos Eidos
2	(1)	Unreal GT Interactive
3	(3)	Starcraft Blizzard
4	(4)	Anno 1602 Sunflowers
NEU 5	(NEU)	Need for Speed 3 Electronic Arts
6	(7)	Final Fantasy 7 Eidos
NEU 7	(NEU)	Dune 2000 Electronic Arts
8	(10)	FIFA 98 EA Sports
9	(28)	Diablo Sierra/Impressions
10	(25)	Command & Conquer 2 Westwood
11	(15)	Wing Commander Prophecy Origin
12	(29)	MechCommander Microprose
13	(11)	F1 Racing Simulation UBI Soft
NEU 14	(NEU)	NHL 99 EA Sports
15	(9)	Total Annihilation GT Interactive
16	(8)	Indiziertes Spiel Activision
NEU 17	(NEU)	Wing Commander: Secret Ops Origin
18	(13)	NHL 98 EA Sports
19	(20)	Anstoss 2 Ascaron
20	(-)	Civilization 2 Microprose

Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum Oktober 1998.



## VERKAUFS-CHARTS

NEU 1	(NEU)	Need for Speed 3 Electronic Arts
2	(2)	Anno 1602 Sunflowers
NEU 3	(NEU)	F1 Racing Simulation 2 UBI Soft
4	(4)	Commandos Eidos
5	(-)	Anstoss 2 Gold Ascaron
NEU 6	(NEU)	Colin McRae Rally Codemasters
7	(1)	Dune 2000 Electronic Arts
8	(-)	Grand Prix Legends Sierra/Impressions
9	(3)	Bundesliga Manager 98 Eidos
10	(6)	Knights & Merchants Toware
11	(7)	X-Files: The Game Fox Interactive
12	(8)	Autobahn Raser Davilex
13	(9)	NHL 99 EA Sports
14	(10)	Unreal GT Interactive
15	(11)	Age of Empires Microsoft
NEU 16	(NEU)	Airline Tycoon Spellbound
17	(-)	Creatures 2 Mindscape
18	(13)	Tomb Raider 2 Eidos
19	(12)	Mayday JoWood
20	(14)	Flight Simulator 98 Microsoft

Quelle: Media Control, Erhebungszeitraum: 16.-31. Oktober 1998.

## MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlieren wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen. Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihäfters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



## USA-CHARTS

1	(1)	Deer Hunter GT Interactive
2	(NEU)	Need for Speed 3 Electronic Arts
3	(NEU)	Barbie Nail Designer Mattel
4	(6)	Diablo Sierra/Impressions
5	(-)	Civil War General 2 Sierra/Impressions
6	(2)	Rainbow Six Red Storm
7	(7)	Starcraft Sierra/Impressions
8	(-)	Flight Simulator 98 Microsoft
9	(8)	Cabela's Big Game Hunter Activision
10	(NEU)	Caesar 3 Sierra/Impressions

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Oktober 1998.

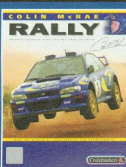


## ENGLAND-CHARTS

1	(NEU)	FA Prem. League Football Manager 99 EA Sports
2	(NEU)	Colin McRae Rally Codemasters
3	(-)	Rainbow Six Take 2
4	(-)	Klingon Honor Guard Microprose
5	(5)	Titanic Cyberflix
6	(-)	Caesar 3 Sierra/Impressions
7	(1)	Commandos Eidos
8	(-)	Dune 2000 Westwood
9	(3)	Premier Manager 98 Gremlin
10	(-)	Age of Empires Microsoft

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Oktober 1998

## GEWINNER



Der Preis diesmal:  
3 Colin McRae Rally von  
Codemasters

Gewinner:  
Gero Elert, Oldenburg  
Michael Keilbach, Ketsch  
Volker Stubbra,  
Bergisch Gladbach

# KARSTADT • HERTIE

## GAMES TOP 20

1	(NEU) GOLD GAMES 3	Compilation
2	(6) DUNE 2000	Strategie
3	(2) ANNO 1602	Simulation
4	(NEU) RACING SIMULATION	Simulation
5	(NEU) NEED FOR SPEED III	Simulation
6	(NEU) ANST08 2 GOLD	Sport
7	(1) COMMANDOS	Strategie
8	(3) BUNDESLIGA MANAGER 98	Sport
9	(NEU) COLIN MCRAE RALLYE	Simulation
10	(11) X-FILES: THE GAME	Action
11	(NEU) GRAND PRIX LEGEND	Simulation
12	(4) KNIGHTS AND MERCHANTS	Strategie
13	(NEU) NHL 99	Sport
14	(5) DSF FUßBALL MANAGER 98	Simulation
15	(8) AGE OF EMPIRE	Strategie
16	(7) AUTOBAHNKRASER	Simulation
17	(19) GRAND THEFT AUTO	Action
18	(NEU) CREATURES 2	Simulation
19	(NEU) AIRLINE TYCOON	Strategie
20	(10) STARCRRAFT	Strategie

TOP-NEUHEITEN  
NOVEMBER



## LOW PRICE TOP 20

1	(NEU) FRANKREICH 98	Sport
2	(NEU) HOLIDAY ISLAND	Simulation
3	(NEU) DIABLO	Action
4	(2) TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	Action
5	(3) NEED IV SPEED 2	Action
6	(5) HEXEN 2	Action
7	(6) DIE SIEDLER	Simulation
8	(NEU) OUTLAWS	Action
9	(7) DIE FUGGER	Simulation
10	(NEU) F1 RACING SIMULATION	Simulation
11	(NEU) INCUBATION	Action
12	(NEU) HERRSCHER DER MEERE	Strategie
13	(NEU) DER INDUSTRIEGIGANT	Strategie
14	(NEU) SHADOWS OF THE EMPIRE	Strategie
15	(10) WET	Simulation
16	(8) PHANTASMAGORIA 1	Action
17	(NEU) DARK REIGN	Strategie
18	(14) WARCRAFT 2	Strategie
19	(NEU) STARWARS MONOPOLY	Strategie
20	(16) MONKEY ISLAND SPECIAL (1+2)	Strategie

TOP-NEUHEITEN  
NOVEMBER

DUNGEON KEEPER GOLD  
PANDEMONIUM 2  
REDLINE RACER  
SUB CULTURE

# ACTION INTERACT FEELING

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

### SV 281 Fx RACING WHEEL

Analoges Force Feedback Minirad für Windows™ 95/98

- Robuste Servomotoren ermöglichen software-gesteuerte Gegenkräfte • Analog/Digital

- Trigger für Gas und Bremse
- Sechs programmierbare Tasten
- Zwei LED Statusindikatoren
- Umfangreiche Treibersoftware auf CD • Betrieb wahlweise mit Netzteil oder Batterie
- Anschluß über den Gameport

unverändert, Preisempf.  
DM 99,99 >>



### P 284 ULTRA RACER PC

Analoges Mini-Lenkrad

- Trigger für Gas und Bremse • Zwei Trigger-Modi
- Y-Achse und Schubkontrolle • Schumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort • Dauerleuchte für die Tasten A & B • LED Statusindikator

>> unverändert, Preisempf.  
DM 59,99

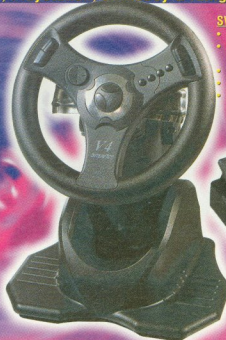


### SV 283 V4™ RACING WHEEL

Analoges Force Feedback Lenkrad für Windows™ 95/98

- Robuste Servomotoren erzeugen realistische Gegenkräfte – die virtuelle Umgebung wird wirklich spürbar
- Analoge Fußpedale für Gas und Bremse
- Lenkminirad-Steuerung regelbar
- Frei programmierbare Funkschleife

>> unverändert, Preisempf.  
DM 279,99

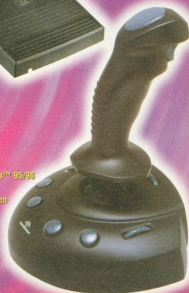


### SV 210 PC RAIDER PRO

Der Stick für die totale Kontrolle

- Analoges Joystick für Windows™ 95/98
- und MS-DOS Spiele
- 4 programmierbare Feuerstufen
- Overload
- Für Links- und Rechtshänder

unverändert, Preisempf.  
DM 29,99 >>



Vertrieb nur über den Fachhandel  
Interact Europe - Kreuzberg 2 - D - 27404 Weyertzen  
Tel. (0 42 67) 12 61-13 - Fax (0 42 67) 12 51-44

www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Eingetragenes Warenzeichen und Eigentum des jeweiligen Herstellers.





# Half-Life

als Dankeschön für  
einen neuen Leser.



# Wir schenken Ihnen schlaflose Nächte!



Dieses Angebot ist zu heiß, um lange herumzureden. Machen wir's also kurz: Wir schenken Ihnen das frischgebackene Spiel des Jahres (siehe S. 76), den Referenz 3D-Shooter Half-Life, wenn Sie uns einen Freund als neuen Abonnenten vermitteln – egal ob für PC Player, PC PLAYER Plus oder PC PLAYER Super Plus. Dann dürfen Sie nächtelang durch unheimliche Korridore schleichen und sich mit den wahrscheinlich intelligentesten Monstern der Spielgeschichte herumschlagen. Falls Sie dabei einmal nicht weiter wissen, fragen Sie einfach Ihren Freund um Rat. Denn mit seinem neuen PC PLAYER Abo wird er in Zukunft stets den richtigen Tip zur Hand haben.

Ach ja: Weil Half-Life erst dann richtig Spaß macht, wenn alle anderen schon längst im Bett sein müssen, gibt's diesen Knüller auch bei uns ausschließlich für Leute ab 18! (Bitte Altersnachweis des Prämienempfängers beilegen.)







Manfred Dury

## »Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

### ■ Action:

Half-Life (Sierra)  
Test in PC Player 12/98

### ■ Action-Adventure:

Tomb Raider 3 (Eidos)  
Test in PC Player 1/99

### ■ Adventure:

Grim Fandango (LucasArts)  
Test in PC Player 1/99

### ■ Rennspiel:

Racing Simulation 2 (Ubi Soft)  
Test in PC Player 11/98

### ■ Rollenspiel:

Fallout 2 (Interplay)  
Test in PC Player 1/99

### ■ SF-Action-Simulation:

V2000 (Ubi Soft)  
Test in PC Player 11/98

### ■ Simulation:

F22 Total Air War (DID)  
Test in PC Player 11/98

### ■ Sport:

FIFA 99 (EA Sports)  
Test in PC Player 1/99

### ■ Strategie (Echtzeit):

Commandos (Eidos)  
Test in PC Player 7/98

### ■ Strategie (Runden):

Dynasty General (SSI)  
Test in PC Player 11/98

### ■ Strategie

(Wirtschaft & Aufbau):  
Siedler 3 (Blue Byte)  
Test in PC Player 1/99

# start

## Golddrausch

Regelmäßige Leser unseres Heftes könnten durchaus auf den Gedanken kommen, in der Redaktion würde derzeit das Goldfieber grassieren. Ließen wir doch in jüngster Vergangenheit einen wahren Edelmetall-Regen auf die Spieleproduzenten niederprasseln:

Allein in den letzten beiden Ausgaben prämierten wir glatte zwei Dutzend Spiele mit

einem »Gold« oder sogar »Platin Player«. Teilweise hängt das sicherlich mit Weihnachten zusammen, denn exakt für diese kauffreudige Zeit reservieren die meisten Hersteller ihre stärksten Titel. Das ist aber nur die eine Hälfte der Wahrheit, die andere hat mit dem allgemein gestiegenen Qualitätsbewußtsein der Verantwortlichen zu tun. Noch vor wenigen Jahren überschwemmten zahllose Machwerke den Markt, die zumeist kostengünstig von hoffnungsvollen Nachwuchsprogrammierern unter souveräner Ignorierung elementarer Designgrundsätze zusammengeschustert worden waren.

Das war einmal, heutzutage klopfen in aller Regel ganze Schwadronen von Beta-Testern, Designern und Produktmanagern ihr Baby auf Schwachstellen ab - manchmal auch mit der Konsequenz, daß bei spielsweise Titel wie »Warcraft Adventures« oder »Simon the Sorcerer 3« kurz vor der Vollendung eingestampft werden, um den guten Ruf des eigenen Labels nur ja nicht aufs Spiel zu setzen. Die Folge davon ist, daß relativ viele Spiele verdienstermaßen in den Bereich von 80 Spielpunkten vorstoßen; also genau in jene Region, in der die Luft im PC-Player-Land traditionell recht goldhaltig ist. Genauer gesagt, sie war es: Weil diese Auszeichnung auch unter den veränderten Rahmenbedingungen etwas Besonderes bleiben soll, wird der Gold Player ab sofort erst ab einer Spielspaß-Wertung von 85 Punkten verliehen. Beim nach wie vor höchst seltenen Platin Player dagegen bleibt alles beim alten, den gibt es wie eh und je ausschließlich für Spiele, welche die 90-Spielpunkte-Schallmauer durchbrechen.



Aktuelle Trendmeldung von der PC-Player-Börse: Gold ist um fünf Punkte gestiegen, die Platin-Notierung bleibt unverändert.

Ihr

*Mury*

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.

# So werten wir

**PCPlayer**



**GRAFIK:** Schöne Aussichten oder häßliches Gerüchel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

**EINSTIEG:** Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie zum dem getesteten Programm zurecht.

**STEUERUNG:** Im Idealfall ist sie so lecker-leicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

**SOUND:** Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

**KOMPLEXITÄT:** Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

**MULTI-PLAYER:** Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spiel-spaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

## SPIELSPASS

Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spiespaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spiespaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivations-künstler, oder regt es so wenig an wie die alltägliche Steuererklärung? Der Spiespaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um ihn möglichst gut mit dem von anderen Spielen vergleichen zu können. Einen »Gold-Player« vergeben wir ab 85 »Spiespaß«-Punkten, den heiß begehrten »Platin Player« gibt's erst ab einer 90er-Note. Der Feinschliff (+72, 73 oder gar 74?) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam absegnen.



## DIE DREI GEBOTE

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

### »No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

### »Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklantende Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten lieber auf die Endversion.

### »Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verpöppeln möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spiespaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.



# GOLD PLAYER

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

## Grim Fandango

Wenn ein Testmuster am Vorabend von Halloween die Redaktion erreicht, dann kann es sich nur um »Grim Fandango« handeln – LucasArts' neuester Streich spielt nämlich saisongerecht im Land der Toten.

Tot bleibt tot, da helfen keine Pilzen. Das muß auch Manuel »Manny« Calavera feststellen, der sich nach seinem Ableben im Reich der Toten wiederfindet. Genauer gesagt in El Marrow, der Anlaufstelle für alle frisch Verblichenen, die am Anfang ihrer vierjährigen Reise zur neunten Unterwelt stehen. Weil Manny sein Leben mehr schlecht als recht geführt hat, muß er sich die Passage ans Ende der Totenwelt selbst verdienen. So arbeitet er für die DOD, die »Dienststelle Organisierter Diplomsenser«: Als Nachwuchssensenmann holt er Seelen aus dem Land der Lebenden ab und bietet ihnen als Reiseberater das bestmögliche Transportmittel für die nächsten Jahre an. Jetzt lohnt es sich, vielen Omas über die Straße geholfen zu haben: Besonders tugendhafte Mitbürger bekommen ein Doppel-N-Ticket für die »Nummer Neun«, einen irrwitzig schnellen Zug, der die Strecke ans Ende der Welt in wenigen Tagen schafft. Für kleine Gauner ist hier kein Platz – die werden statt dessen in wenig komfortablen, schmucklosen Holzsärgen durch die Gegend kutschiert. Klingt alles etwas seltsam? Willkommen in der schrägen Welt von »Grim Fandango«! Fandango soll in etwa »alberner Tanz« bedeuten – dabei bleibt Ihnen das Lachen aber öfters im Hals stecken. Soviel wie selten zuvor wird in diesem Adventure gequält, getrunken und »getötet« – doch das braucht niemanden zu stören, denn sämtliche Akteure sind



Spiel's noch einmal, Glottis – am Tag der Toten läuft das Geschäft im Café Calavera eher spärlich.



Noch ist alles ruhig in Rubacava, doch schon bald wird Manny eine beunruhigende Nachricht erhalten.

ja bereits tot. Und damit das auch keiner vergißt, wandeln Klein und Groß als bleiche Gerippe umher, dabei aber immer adrett gekleidet.



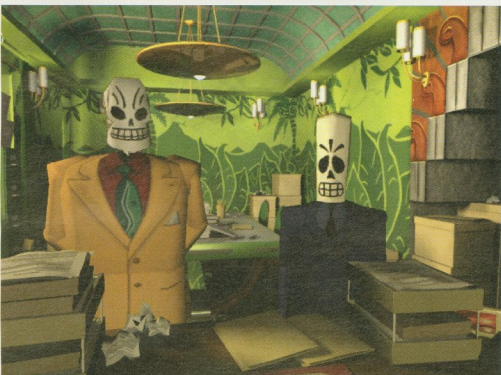
Dämonenbiberjagd leicht gemacht: Alle auf einmal kann Manny nicht erledigen, ...



... doch einzeln durch einen Knochen angelockt werden die Jungs leichtsinnig und ein leichtes Ziel für den Feuerlöscher.

### Falsches Spiel mit Manny

Eigentlich sollte für Manny alles prima laufen, doch seit einiger Zeit bekommt er einfach keine presti-geträchtigen Gutmenschen mehr in die knöchernen Finger. Sein Kollege Domino Hurley macht hingegen die besten Fänge: So kann das nicht weitergehen, irgend etwas muß faul an der Sache sein. Eines Tages fängt Manny eine Nachricht an den unge-



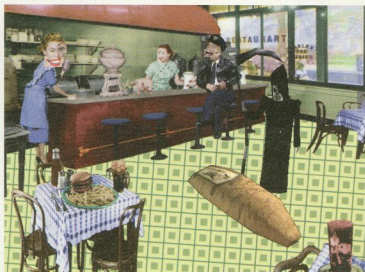
Der Schuß ging nach hinten los: Meche ist weg, und wen freut das ganz besonders? Richtig, den fett und schadenfroh grinsenden Domino.

lieben Konkurrenten ab und schnappt sich mit Hilfe seines Mechanikerfreunds Glottis eine Kundin namens Mercedes Colomar, genannt Meche. Deren irdisches Dasein war mit so vielen guten Taten gespickt, daß sie eigentlich eine sichere Kandidatin für Nummer Neun wäre – bloß der Computer ist leider anderer Meinung. Während Manny sich für seine Aktion noch vor Chef Don Copal verantworten muß, schleicht sich Meche aus dem Gebäude. Die Aufregung ist groß, hätte Meche doch in der Tat ein Doppel-N-Ticket zugestanden. Nur mit der Hilfe eines gewissen Salvador Limones, seines Zeichens Gründungsmitglied des »Zentralkomitees der verlorenen Seelen«, entkommt Manny dem Zorn Copals. Zuvor erzählt ihm der Untergrundmann, daß ein großangelegter Betrugsring immer weitere Kreise zieht: Erst werden brave Seelen um ihre Reise geprellt, dann waschen sich die Täter mit einer Fahrt in der Nummer Neun die Weste rein. Ein gewisser Hector LeMans stecke angeblich hinter der Sache.

Manny und Glottis gelangen indes von El Marrow über den geheimnisumwobenen Steinernen Wald in die Hafenstadt Rubacava, die einem Film Noir der 40er Jahre entsprungen sein könnte. Hier findet im zweiten Spieljahr der eindeutig coolste Teil des Adventures statt. Manny ist inzwischen Boß des Café Calavera, sein Pianist heißt Glottis, und auch sonst erinnert einiges an der Klassiker »Casablanca«. Eines Abends lugt Manny durch ein Fernglas und entdeckt – Domino und Meche! Die beiden gehen just an Bord eines Schiffes, das über das Meer der Tränen das Ende der Welt ansteuern will. Trotz eines heldenhaften Sprints kommt Señor Calavera zu spät und muß deswegen nun irgendwie an Bord des verrosteten Kahns gelangen, der am nächsten Morgen ebenfalls ausläuft. Zu dumm, daß er dazu in einer Gewerkschaft sein muß und daß Glottis einen Berg Werkzeug benötigt.

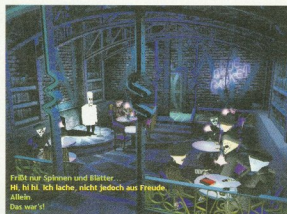
## Rätseln statt raten

Im folgenden Abschnitt führt das Team um Tim »Tentakel« Schafer den Mitbewerbern vor, warum LucasArts-Adventures



Seltsam, seltsam: So sieht das Land der Lebenden für die DOD-Angestellten aus.

Erhebt euch: Die Beat-Poeten der 50er hätten an diesem Abend im Blue Casket ihre helle Freude.



nach wie vor eine Klasse für sich sind: Das Puzzle-Design ist gewitzt wie bei kaum einem anderen aktuellen Titel. Es geht dabei nicht immer streng linear zu, denn ähnlich wie bei der »Monkey Island«-Reihe gibt es sehr oft mehrere Aufgaben parallel zu erledigen.

Besonders herausfordernd sind solche Rätsel, die nach einer ersten Begegnung mit Manny einen weiten Bogen schlagen, bevor sie ihm wieder vor die Füße kommen. So knipst Foto-

## Fandango in 3D

Beim letzten Lucas-Adventure war es noch ein Scherz im Optionsmenü, bei »Grim Fandango« freuen sich Besitzer einer 3D-Karte über verbesserte Charakterdarstellungen. Manny und seine Freunde sind nämlich nicht mehr handgezeichnet, sondern aus einer Tüte voll Polygone und Texturen zusammengebaut. Treten die Personen sehr nah an die imaginäre Kamera heran, pixeln Kleidungsstücke oder Gegenstände etwas auf. 3D-Karten filtern die Texturen, die Helden und Unholde bekommen so einen weichen Look. An den gezeichneten



Der doppelte Manny Calavera: Einmal ohne (links) und einmal mit aktivierter 3D-Karte (rechts, hier: 3Dfx).

ten beziehungsweise gerenderten Hintergrundbildern ändert sich indes nichts: Die Figuren werden nur in diese vorgefertigten Szenen einkopiert.



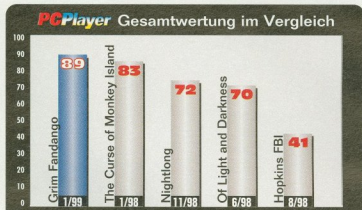
grafen Lola gleich zu Anfang des zweiten Jahres ein eindeutiges Bild von Nachtclubbesitzerin Olivia Ofrenda und Anwalt Nick Virago, der pikarierweise für Olivias

Freund Maximino arbeitet. Geraume Zeit später wandert einer von Mannys Seebienen-Kumpeln in den Knast, und nur Nick kann ihn dort wieder herauspauken – nachdem Sie ihm das besagte Foto gezeigt haben. Soweit ist die Sache klar, doch welche wilden Aktionen und Tauschgeschäfte nötig sind, bis Sie den Schnappschuß endlich in der Hand halten, steht auf einem ganz anderen Blatt. Immerhin revanchiert sich die Seebiene indirekt mit den ersehnten Werkzeugen.

Ein anderes Beispiel: Manny darf nur mit aufs Schiff, wenn Matrose Naranja nicht zum Dienst erscheint. Naranja sitzt indes beim Tätowierer Toto und nimmt zwischendurch einen Schluck aus der Pulle. Unerkannt sollten Sie sich daher an seinem Getränk zu schaffen machen und ihn so außer Gefecht setzen. Anschließend wird der Gute nach einem persönlichen Gegenstand untersucht. Diesen jubeln Sie dann einem armen Opfer in der Pathologie unter, auf daß dieses als Naranja durchgehe. Doch zur Identifikation braucht der Gerichtsmediziner einen



Was wäre ein Diplomsensor nur ohne seine Sense?



Seine morbiden Sprüche und die brillanten Rätsel machen Grim Fandango zu einem der besten Adventures aller Zeiten. Dagegen wirkt selbst das aus zeitgeschichtlichen Gründen um fünf Punkte abgewertete The Curse of Monkey Island wie eine feuchte Packung Seemanns-Zwieback. Im linear-trockenen Sci-fi-Krimi Nightlong dreht sich ebenfalls alles um eine düstere Verschwörung, während das jenseitige Gruselstück Of Light and Darkness Echzeit-Elemente mit so gut wie keinen Dialogen in die Waagschale wirft. Auch in Hopkins FBI geht es kurzfristig in den Himmel, doch die grottig schlechte Splattererei kann einem Manny Calavera nicht den Whiskey reichen.

Metalldetektor, den wiederum Carla von der Luftschiffgesellschaft zur Durchleuchtung der Passagiere benutzt. Und ohne genug Metall in Mannys Körper schlägt der gar nicht erst an – und dann müssen Sie noch einen langen Redeschwall der guten Carla ertragen ...

Erfreulich selten bis nie treffen Sie auf staubtrockene Kombinations- oder Verschieberätsel. Die zwei, drei Stück, die es in Grim Fandango gibt, sind stets Teil eines anderen Rätsels, nie stupider Selbstzweck. Außerdem gibt es dann immer Hinweise zu deren Lösung, was für alle Puzzles gilt: Hören Sie gut zu, was Ihr Gegenüber Ihnen erzählt oder was Manny bei seinen Reisen alles von sich gibt, und zieren Sie sich nicht, Ihre Besitztümer herumzuzeigen.

## Bis ans Ende der Welt

Wenn Sie zu den Personen gehören, die sich gerne überraschen lassen, überspringen Sie am besten diesen Abschnitt und tasten Sie sich bis zur nächsten Zwischenüberschrift vor: Die folgen-

## Grim Fandango: Die Hauptpersonen



### Manuel „Manny“ Calavera

Manny bekommt seit einiger Zeit keine prestigeträchtigen Kunden mehr zu sensen. Das will er ändern – mit großen Folgen für sich und seine Umwelt.



### Domino Hurley

Zwielichtig, durchtrieben, unehrlich – was verbirgt dieser finstere Geselle, der als erfolgreicher DOD-Angestellter inzwischen in Mannys altem Büro residiert?



### Glottis

Der freundliche Elementargeist will heizen um jeden Preis: als Mannys Chauffeur und Freund ist er immer auf der Jagd nach einem neuen Geschwindigkeitsrausch.



### Salvador Limones

Der Freiheitskämpfer will die Machenschaften einiger skrupelloser Verbrecher aufdecken, die viele Seelen um ihre Fahrt bringen. Dazu ist er ein passionierter Taubenzüchter.



### Mercedes „Meche“ Colomar

Meche hätte ein Ticket für den Schnellzug verdient, doch es läuft schief – und Manny verguckt sich in sie.



### Hector LeMans

Er zieht im Hintergrund die Fäden: Mannys und Salvadors Aktivitäten sind dem Unterweltfürsten ein Dorn im Auge, denn sie gefährden seine düsteren Geschäfte mit ahnungslosen Seelen.

# POPULOUS

## THE BEGINNING



Bullfrog. Schöpfer der Göttersimulation, legt nun die Macht in Ihre Hände. Lassen Sie Verwüstungen über die komplett drehbare 3D-Welt hereinbrechen und machen Sie mit Ihren Zauberkraften die Ungläubigen gefügig.

PC CD-ROM Demo unter:  
[www.populous.net](http://www.populous.net)  
[www.bullfrog.co.uk](http://www.bullfrog.co.uk)



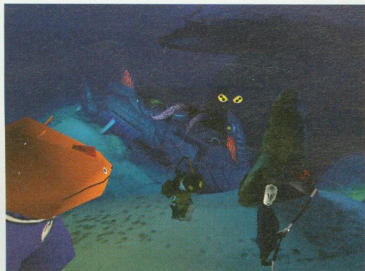
den Zeilen enthalten nämlich enthüllende In-

formationen zum dritten und vierten Jahr. Nicht mehr, ehrlich.

Nachdem die Lamanca mit Manny und Glottis an Bord wohlbehalten in Puerto Sabato angelegt hat, wird das Schiff von Hectors Schergen geentert. Die beiden Helden müssen fliehen und enden Titanic-like auf dem Grund des Ozeans. Von dort geht es per U-Boot zu einer Insel am Rand der Welt, wo sie zwei alte Bekannte wiedertreffen. Das Designteam leitet einen dort wahrhaft genial in die Irre: Im Innern eines Tresors stoßen Manny und Meche auf eine Sprinkleranlage, dazu ist der gesamte Raum mit Schwimmbadkacheln ausgelegt. Ein rettendes Lüftungsröhr ist just oberhalb der Platten – der versierte Abenteurer denkt unweigerlich daran, den Raum erst unter Wasser zu setzen und ihn dann bequem zu verlassen. Doch wie war das noch gleich bei diesem Schiffsunglück? Das vierte Jahr schließlich führt Sie nach einer Rettungsaktion für den sterbenden Glottis zurück nach Rubacava und El Marrow, wo es zum großen Showdown mit Hector LeMans kommen soll. Immer wieder begegnen Ihnen alte und liebgewonnene Mitstreiter, die dem Geschehen wunderbare Tiefe und Zusammenhang verleihen.

## Eine Maus auf Urlaub

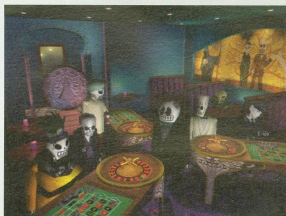
Erstmal in der Lucas-Geschichte bleibt die Maus in ihrem Loch: Sie lenken Manny mit Joystick, Gamepad oder der Tastatur. Mit letzterer Methode steuert es sich nach einer kurzen Eingewöhnungszeit recht passabel. Das Untersuchen und Benutzen von Objekten geschieht ebenfalls auf Tastendruck, genau wie die Auswahl der Fragen in einem Gespräch. Die Sätze können auf Wunsch auch angezeigt und abgekürzt werden. Wohl, um ein möglichst stimmiges Ambiente zu schaffen, gibt es kein »Auf einen Blick«-Inventar mehr. Manny greift statt dessen in seine Jacke und bringt seine Habseligkeiten der Reihe nach ans Licht.



Im Meer der Tränen lauert ein unheimlicher Krake auf nichtsahnende Seelen. (alle Bildschirmfotos: 3Dfx-Grafik)



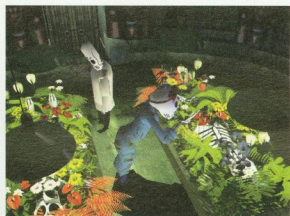
Geschäftssinn ist alles: Das Café Calavera vor ...



... und nach Mannys Umbaumaßnahmen.

Neben der beeindruckenden Grafik gehen einem die schmissigen Jazz- und Bebop-Klänge auch nach einer durchschlafenen Nacht nicht mehr aus den Ohren: Große Klasse, was die LucasArts-Hauskapelle hier eingespielt hat. Natürlich dürfen Sie die Zwischensequenzen beliebig oft anschauen und nicht weniger oft speichern – dabei wird Mannys Fortschritt auf einer Art Relief bildlich dargestellt.

Wirklich zum Kringeln sind die zahlreichen Dialoge im Land der Toten. Kostprobe: »Der Kommunismus ist tot.« – »Wir aber auch.« – »Ja, aber es gibt eine Zeit, in der ich funktioniert habe.« Ein dickes Loblied sei der Übersetzungs-Crew von Funsoft gesungen: Die Sprüche kommen oft noch besser als im Original. So ist die Übersetzung von »sprout« mit »ersprießen« (ja, man kann auch im Land der Toten sterben) beziehungsweise ein »Ersprossener« schlichtweg brilliant. (ra)



Ersprossent! Diese beiden Herren stehen so schnell nicht wieder auf.

## Grim Fandango

Hersteller: LucasArts/Funsoft  
Testversion: Verkaufsversion 1.0  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: -

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx  
Hardware, Minimum: Pentium/133, 32 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte

## PCPLAYER Wertung

Grafik: 90 Sound: 90  
Einstieg: 80 Komplexität: 90  
Steuerung: 70 Multi-Player: -

Spiespaß:

89

# Meinungen zu Grim Fandango

## Geniale Rätsel

## Dichte Atmosphäre

## Klasse Jazz-Soundtrack

## Erneute Besuche bekannter Orte schürten die Stimmung

Viva la Revolution! Wo soll ich anfangen, Grim Fandango zu loben? Die Rätsel sind herrlich logisch und ineinander verzahnt, die Dialoge wunderbar schräg und die Handlungsorte einfach eine Schau. Der

gleichnamige Besitzer von Rick's Café würde angesichts des Café Calavera vor Neid erblassen. Und: Die doch eigentlich recht ernste Thematik um Tod und Erlösung präsentiert sich so flockig, daß man es kaum merkt, daß die Darsteller allesamt Knochengerippe sind. Die es in sich haben: Manny raucht, was das Zeug hält, und Glottis ist Spieler und dem Alkohol nicht abgeneigt – solche Helden bekommt man nicht jeden Tag zu sehen. Dann die Sprüche und deren Übersetzung: Auf der Katzenrennbahn drehen »Miau der Vergeltung« oder »Fettes Vieh« ihre Runden, bei einer Demo grüßt Manny im Chor mit den Seebienen statt »Manny, Manny Calavera« einfach »Ich, ich, ich ich«.

So etwas ist der Zuckerfuß auf der Adventure-Torte. Lucas-typische Abkürzungen fehlen nicht: Hat

„Rick's Café würde angesichts des Café Calavera vor Neid erblassen.“



man nach langem Bemühen einen heissehnten Gegenstand endlich ergattert, macht Señor Calavera den Rückweg automatisch, oder es öffnet sich eine plötzliche Abkürzung.

Nun fragen Sie mit Recht: Wenn der Austinat so jubelt, warum bekommt das Ding dann keinen Platin Player? Die Antwort ist einfach: Weil nicht jedes Jahr so cool wie das in Rubacava ist. Die geniale Casablanca-Atmosphäre dieses Abschnittes fehlt mir in der zweiten Hälfte des Spiels. Dort haben die Umgebungen durchaus einen bizarren Charme, und die Rätsel oder

Sprüche sind nicht minder gut wie die vorangegangenen. Doch unterm Strich sackt der Coolness-Faktor etwas ab. Dennoch: Tim Schafer und sein Team zeigen allen, die »Full Throttle« zu kurz fanden und LucasArts als Hersteller von Klasse-Adventures abgeschrieben hatten, eine lange Nase. An einem einzigen Wochenende spielt Grim Fandango jedenfalls so schnell keiner durch.

Roland Austinat ★★★★★

## Keine Maussteuerung

## Nicht alle Umgebungen so cool wie Rubacava

## Originell

## Sehr logische Rätsel

## Stimmungsvolle Musik

## Professionelle Sprachausgabe

## Umfangreich

Es ist bei Grim Fandango nicht möglich, mehrere Gegenstände miteinander zu kombinieren. Sie können sich das Inventar nicht in einer umfassenden Übersicht anzeigen lassen. Außerdem übersah ich anfangs immer wieder wichtige Gegenstände, weil ich mit dem neuen Steuersystem nicht gut zurechtkam. Aber wissen Sie was: Geschenk das alles!

Dafür ist der Rest des Programms einfach zu gelungen, zeichnet sich durch seinen Mut zu Experimenten, stimmigen Rätseln und der originellsten Hintergrundgeschichte seit »Day of the Tentacle« aus. Zum Thema Experimente: Kannten Sie etwa schon vorher den mexikanischen Feiertag der Toten? Also ich nicht; aber er bietet eine Fülle von exotischen Schauplätzen. Von den leicht abgegriffenen Pointen eines »The Curse of Monkey Island« ist nicht ein Jota zu bemerken. Und zum Thema Rätsel:

„Grim brilliert mit experimentellem Mut, stimmigen Rätseln und einer originellen Story.“



Anspruchsvoller geht es mit dermaßen wenig Steuerbefehlen kaum noch. Ob ich nun meine bescheidenen physikalischen Kenntnisse bei der Rohrpost-

knobelei hervorkrame oder über den Möglichkeiten der Dämonenbibernichtung grübele: alles streng logisch. Auch die verschiedenen Zeitebenen sind toll. Ich treffe immer wieder Bekannte aus früheren Epochen, wodurch die Spielwelt eine ungewöhnliche Tiefe erhält. Nur der etwas abrupte Wechsel von einfachen hin zu schwierigen Problemen irritierte mein Ego. Vom selbstgefälligen Crack verwandelt man sich manchmal

blitzschnell in einen überforderten Niemand, der einfach nicht weiterkommt. Und: Da man als Toter keine Augen hat, ist Mannys Mimik natürlich sehr begrenzt. Wäre er ein echter Mensch, wäre ihm mein Herz sicher noch schneller zugeflogen.

Udo Hoffmann ★★★★★

## Steuerung leicht umständlich

## Calaveras Mimik ist begrenzt



# Grim Fandango im Vergleich

Illustre Truppe: Ein diplomierter Senser, ein Bewohner eines Märchenreichs und ein Möchtegern-Pirat stellen sich für Sie zum genauen Vergleich auf.

## Grim Fandango (Spielspaß: 89)

## King's Quest 8 (Spielspaß: 84)

## The Curse of Monkey Island (Spielspaß: 83)

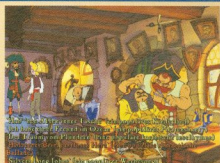
Szenario



Auch Senser machen nur ihren Job. Manny verpackt im Land der Toten bedenkenlos Reisende in Särge, raucht, trinkt und genießt das morbide Leben.



Grimms Märchen in der Stephen-King-Fassung: Monster und ähnlich finstere Gestalten bedrohen das Land Davenport - nicht originell, aber gut umgesetzt.



Der dritte Abstecher zur Affeninsel kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Freibeuterthematik langsam erste Ermüdungserscheinungen zeigt.

Grafik



Erstmals gibt es 3D-Grafik in einem Lucas-Adventure - auch wenn sie sich auf die Darstellung der Personen in vorgefertigten Hintergründen beschränkt.

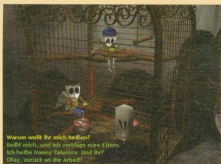


Wahlweise in einer 3D-Außenansicht oder der Shooter-bewährten Ich-Perspektive zieht Connor aus, um Land und Leute von dem Joch des Bösen zu befreien.



Welch ein Aufschrei ging nach den ersten Animationen der neuen Comic-Grafik durchs Land. Am Ende tat das Face-Lifting aber keinem weh.

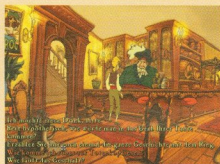
Dialoge



So lieben wir's: freie Satzwahl bei Gesprächen, clevere Übersetzung und blendend gelaunte Synchronsprecher wie Tommi 'Alf' Piper als Manny Calavera.



Dialoge bei den etwas spärlich gestreuten Begegnungen mit anderen Personen laufen im aktuellen King's Quest vollautomatisch und ganz ohne Ihr Zutun ab.



Lucas-typisch sind in den zahlreichen Gesprächen etliche Informationen versteckt. Manch einem waren die Piraten gar einen Tick zu läberlastig.

Inventar



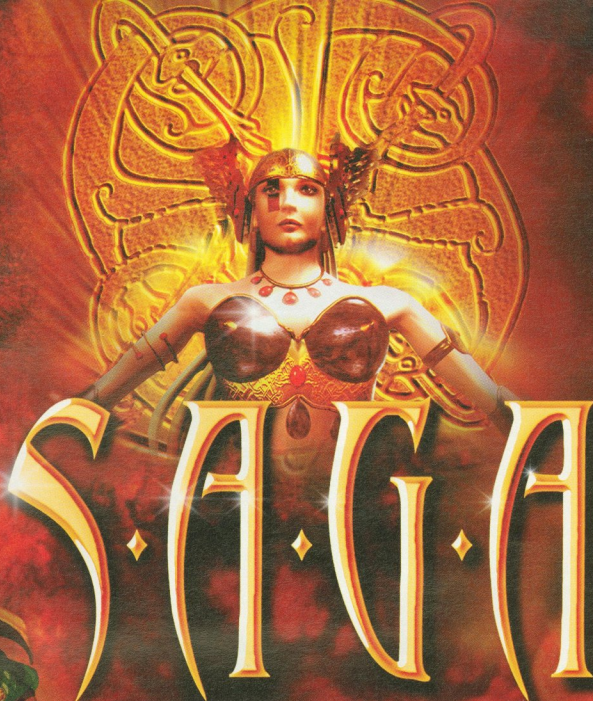
Señor Calavera kann nicht immer auf einen Schlag sehen, was er bei sich hat - er greift in seine Jacke und zieht daraus ein Mitbringsel nach dem anderen hervor.



Deutlicher Sieger: Connors Inventar, das neben zahlreichen Zaubersprüchen, Heilwässern, Waffen und sonstigen Gegenständen eine schicke Automap enthält.



Was ein echter Fahrersmann ist, der nennt auch eine Seemannstruhe sein eigen. Guybrush Threepwood verstaut seine Habeligkeiten in einer tragbaren Holzkiste.



## Siegeszug der Wikinger

3 Jahrhunderte lang beobachtete die bekannte Welt angstvoll den Horizont, in der Hoffnung sie niemals auszumachen.

Jetzt sind sie auf Deinem PC!

- 7 verschiedene Völker: Wikinger, Riesen, Zwerge, Trolle, Elfen, Zentrauren und Südländer
- Mehr als 60 Clans

- Hochentwickelte Künstliche Intelligenz aller Einheiten
- 3 Zoom stufen
- 4 Magie-Kategorien

- Wechselnde Spielbedingungen wie Jahreszeiten, Windrichtung etc.
- Einzelspieler oder Netzwerk-Modus (LAN u. Internet für bis zu 8 Spieler)



Echtzeit-Strategie in 2 und 3D für PC CD-Rom. Ab November.



Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

# King's Quest 8: Maske der Ewigkeit

**Action? Adventure? Rollenspiel? Das sind ja gleich drei Dinge auf einmal, das geht nun wirklich nicht. Geht doch: »King's Quest 8: Maske der Ewigkeit« macht's möglich.**

Es war einmal ein Adventure namens »King's Quest«. Vor nunmehr 14 Jahren erfreute das putzige Kerlchen Klein und Groß, so daß sich bei seiner Mutter Roberta schon bald weiterer Nachwuchs einstellte. Die Jahre zogen ins Land, und mit ihnen sechs Geschwister, eines schöner, größer und berühmter als das andere. Nur das siebte bereitete seinen Eltern manchmal Sorgen: Zwar war sein Antlitz bunt wie eine Sommerwiese und seine Stimme so hell und rein wie ein Elfenlachen, doch die älteren Kinder verspotteten es ob seiner Naivität und Schlichtheit. Da erschien ihm eines Tages eine gute Fee und tröstete es: »Warte nur noch eine kleine Weile, dann bekommst du einen starken Bruder, der es allen Spöttern zeigen wird.« Aus der kleinen Weile wurden vier lange Jahre, in denen manch einer sich wunderte, ob gar die Familienlinie schon ausgestorben sei. Nein, denn die Fee stand zu ihrem Wort: Kurz vor dem Weihnachtsfeste Anno 1998 lag »King's Quest 8: Maske der Ewigkeit« im Bettchen des glücklichen Elternpaares Williams.

## Bleibt alles anders

So märchenhaft wie diese Begebenheit waren auch die Geschichten, die in der King's-Quest-Reihe erzählt wurden. Ganz nebenbei spielte lange vor Lara Croft im vierten Teil mit einer Dame namens Rosella die erste Hauptrolle. Den süßen Zeichentrick-Zuckerguß des letzten Teils läßt die Maske der Ewigkeit jedoch hinter sich: Die Thematik ist düsterer, erstmals



▲ Leuchtende Kinderaugen: Die Zaubersprüche (hier: Enttarnung) wirken sich auf Connors Äußeres aus.



Probleme mit Portalen im Totenreich? Schlüssel-dienst Connor kommt sofort.

greift der Held in actionlastigen Kämpfen zu den Waffen und sammelt wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte.

Aber der Reihe nach: Unser Held Connor denkt an nichts Böses, als er eines schönen Tages seiner Geliebten einen Besuch abstattet. Noch haben die beiden das Haus nicht betreten, da braust plötzlich ein Sturm durchs Land. Connor wird ein goldenes Etwas vor die Füße geschleudert, und

während er es aufhebt, um es genauer zu untersuchen, verwandeln sich alle Einwohner zu Stein. Er selbst blieb verschont, weil er einen der fünf Teile der »Maske der Ewigkeit« in Händen hielt. Doch die Konkurrenz schläft nicht: Ein machtgieriger Zauberer würde sich die Maske furchtbar gern unter den Nagel reißen. Der gute Connor will das nicht zulassen und eilt von dannen, um durch sieben Welten zu ziehen und dort die restlichen vier Bruchstücke aufzutreiben. Connors Reise führt ihn vom Königreich Daventry über die Dimension des Todes durch einen glitschigen Sumpf, das unterirdische Reich der Gnome und einen kahlen Landstrich bis hin zu eisigen Höhen und dem Reich der Sonne.

## Neue Welt

Den Pulitzer-Preis für eine besonders kreative Story staubt die Maske der Ewigkeit sicherlich nicht so schnell ab. Spannender wird es schon bei der Grafik und dem Spielprinzip: King's Quest 8 ist kein Grafik-Adventure mehr, sondern ein Action-Adventure mit deutlichen Rollenspiel-Anleihen. An die alten Zeiten in Daventry erinnern nur noch König Graham und sein Reich Daventry, die spärlichen Dialoge laufen ganz ohne Ihr Zutun ab. Connor zieht nun auch nicht mehr allein mausgesteuert durch die Prärie, sondern wird von Ihnen über die frei konfigurierbare Tastatur gelenkt. Nach kurzer Zeit beherrschen Sie Lau-



Hallo, Al  
Lower:  
Irgendwie  
erinnert  
dieser  
Magier sehr  
an den  
Larry-  
Erfinder.

**1** Gefundene Maskenteile und Schalter zum Hauptmenü  
**2** Inventar für Puzzle-Objekte, rollt nur bei Mauskontakt auf  
**3** Gut gefülltes Heldenportemonnaie  
**4** Teleporterfeld zum Beamen in bereits besuchte Welten  
**5** Kartenausschnitt zur raschen Orientierung  
**6** Steinvorrat zum Schalterbeschweren  
**7** Seil und Entehaken zum Steilwandklettern  
**8** Aktuelle Erfahrungsanzeige  
**9** Erreichter Erfahrungsrang: 28 (mächtig stark)  
**10** Lebenskraft  
**11** Heiltränke und diverse Zaubersprüche  
**12** Art und Stärke der Panzerung, Nah- und Fernwaffe  
**13** Anwahl der bereits besuchten Karten zum Teleportieren  
**14** Zoombare Karte der aktuellen Welt (optional)

fen, Rennen, lange und kurze Sprünge oder die Rolle rückwärts aus dem Effe. Die Hüpferei artet zum Glück nicht in ein Jump-and-run-Spektakulum aus: Bei besonders kniffligen Stellen erhellt sich zur besseren Übersicht automatisch Connors Landepunkt. Mit der linken Maustaste lösen Sie seine Waffe aus, mit der rechten und einem beherzten Mausschwenk manövrieren Sie auf Wunsch die Außenkamera in eine andere Position. Große Objekte wie Kisten oder Felsbrocken schiebt Connor

durch die Landschaft, indem Sie ihn vor die Hindernisse stellen. Kleinere Kiesel klaubt er auf und legt sie beispielsweise auf Druckschalter, die Brücken oder ähnliche Elemente aktivieren. Mit einem Seil und dem daran angebrachten Entehaken schließlich überwindet der unfreiwillige Held Steilwände und Abgründe.

Neben der durchgehenden Handlung wird jede Welt noch von einer ganz speziellen Sorge geplagt: Im Sumpfland verzauberte eine böse Hexe alle dort lebenden Kreaturen, der brave Schneckenkönig Mudge braucht daher Ihre Hilfe. Den Gnomen in ihrem Bergwerk sind Glaube und Hoffnung abhanden gekommen, während in der Dimension des Todes schlicht und ergreifend jedes dahergelaufene Skelett zerlegt werden

Dieser arme Ritter wird seine Schwester nicht mehr finden – doch wozu gibt es den wackern Connor?





## Ansichtssache: Action-Adventure oder 3D-Shooter?

Zwar benutzt King's Quest 8 standardmäßig eine »von hinten«-Ansicht à la »Tomb Raider«, doch für alle Shooter-Freunde baute Sierra zusätzlich eine Ego-Perspektive mit ein. Mindestens zwei Gründe gibt es für deren Aktivierung: Zum einen verdeckt Connor dann an manchen kitzeligen Stellen nicht mehr das Blickfeld, zum anderen kitzeln Sie so aus kleineren Rechnern noch ein Quentchen mehr Geschwindigkeit heraus, da die Spielfigur nicht mehr berechnet werden muß. Allerdings ist es dann weitgehend mit der freien Kameraperspektive vorbei – Sie dürfen nur noch nach oben und unten schauen.



Wie hätten Sie Connors Abenteuer denn gerne? In der »Tomb Raider«- oder in der »Half-Life«-Perspektive?

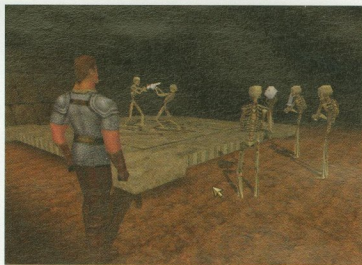
muß, bevor Connor in die nächste Welt wechseln darf. Vor dem Spielbeginn wählen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden aus. Dadurch werden Adventure-Umsteiger auf der leichtesten Stufe nicht sofort von jedem Halunken geplättet.

Ein Blick auf das Inventar offenbart kräftige Rollenspiel-Elemente: Am unteren Bildschirmrand finden Sie Ihren aktuellen Waffen-, Rüstungs-, Heiltrank- und Zauberspruch-Status. Leider lassen sich Heiltränke nicht wie etwa bei »Diablo« per Tastendruck schlürfen – inmitten eines tobenden Kampfes müssen Sie vom Feind ablassen und mit dem Cursor ins Inventar klicken. Gerade bei einer großen Anzahl Gegner eine heikle Sache, die Connor den raschen Sieg kosten kann.

Im Laufe des Spiels erhöhen sich außerdem Ihre Erfahrungswerte – mit durchschlagenden Auswirkungen auf die Kampfkraft. Gelegentlich stolpert Connor über ein neues Schwert oder eine bessere Panzerung, die es im Bergwerk der geschäftstüchtigen Gnome auch zu kaufen gibt. Dabei wird zwischen Nah- und Fernwaffen unterschieden: Zur ersten Gruppe zählt beispielsweise ein Morgenstern, zur zweiten eine Armbrust. Das Geld dafür ziehen Sie erledigten Gegnern aus der Tasche. Goldstücke und andere Inventargegenstände wie Zauberkugeln oder Maskenfragmente rollen in einer Leiste angeordnet auf Wunsch vom oberen Bildschirmrand herab.



Drollige Sumpfbewohner: Die kleinen Wisp-Glühwürmchen tauschen für ihr Leben gerne Geheimnisse aus.



Jetzt bloß kein Aufsehen erregen – die Skelette veranstalten gerade ein kleines Schaukämpfchen.

Noch was Schönes: Eine zoom- und verschiebbare Autopapier macht das Kartenzeichnen unnötig. Obendrein sind hier die Teleporterfelder markiert, mit deren Hilfe Sie Connor zurück in alte Gefilde bringen. Das ist manchmal nötig, um ein Rätsel in alte Gefilde bringen. Das ist manchmal nötig, um ein Rätsel aus einer bereits besuchten Welt zu lösen. Doch im allgemeinen beschränkt sich das Puzzle-Design auf ein Schalterdrücken oder das Kombinieren einiger Gegenstände – komplexe »Grim Fandango«-Knobeleien dürfen Sie hier nicht erwarten.

## Ich dreh mich um dich

King's Quest 1 war 1984 das erste Spiel mit »3D-Grafik«, auch wenn darin eigentlich nur ein zweidimensionales Pixelmännchen in einem nicht minder zweidimensionalen Pixelland frei

### Thomas Werner

★★★★

**+ Mutiger Genrewechsel**

**+ Intelligente Gegner**

**+ Frei wählbare Perspektive**

**• Zu wenig Rätsel**

**• Unbelebte Landschaften**

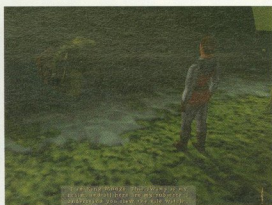
**• Wenig Dialoge**

Kaum beschwere ich mich auf der Persönlichkeits-Seite darüber, daß ich manchmal keine Strategiespiele mehr sehen mag, schon reicht mir Kollege Austinat mit einem fiesem Grinsen und den Worten »Hier, du wolltest doch sicher einen zweiten Meinungskasten schreiben« die King's-Quest-CD. Dabei war ich nie ein inniger Freund der Serie, doch von Sierras Genrewechsel erhoffte ich mir einige neue Inspirationen. Und tatsächlich gefällt mir die düstere Stimmung im achten Teil besser als die zuckersüßen Gestalten der Vorgänger. Das Gesicht des Helden entspricht zwar noch immer dem, was sich US-Amerikaner unter einem edlen Helden vorstellen (die Haare brav aus der Stirn gekämmt), doch zum Glück versteht er es auch, mit Schwert und Armbrust diese Fleischswunden zuzufügen. Nebenbei erklärt der Versteinerungskunstgriff prima, warum in den Welten von King's Quest 8 so wenig Menschen unterwegs sind. Ein schaler Nachgeschmack bleibt: Für Abenteuerfreunde gibt's zu wenig Rätsel, Puzzler sind mit »Grim Fandango« besser beraten. Als reines Action-Adventure bietet die Maskensuche zu wenig Dynamik, für einen Massenerfolg stimmen das Geschlecht und die Oberweite des Helden nicht so ganz – ich persönlich würde Laras Expeditionen dem drögen Connor vorziehen.



Durch seine abwechslungsreichen Welten und die zahlreichen Aufgaben ist King's Quest 8 einen Tick atmosphärischer als das recht actionlastige Heretic 2. Connors Abenteuer ähneln streckenweise sogar Interplays Schwertfetherlei Die by the Sword, die als einziges »Nicht-Nachfolgespiel« in dieser Liste allerdings über weit weniger Tiefgang verfügt. Man könnte die Maske der Ewigkeit wegen seiner Rollenspielelemente auch mit Lands of Lore 2 vergleichen, das trotz seiner Video-Akteure eine schaurige Optik besitzt. Mit der Zeichentrickgrafik und dem reinrassigen Adventure-Spielprinzip von King's Quest 7 hat der neueste Teil nur noch wenig gemein.

herumliefe. King's Quest 8 bekam eine »Tomb Raider«-artige Grafik-Engine mit frei dreh- und zoombarer Kamera verpaßt, die prompt DirectX und 3Dfx-Karten unterstützt. Die reine Software-Darstellung läßt selbst Connor versteinen, und erst ab einem Pentium/200 mit 3D-Beschleuniger macht das Spiel Spaß. Selbst dann kann die Grafik freilich nicht mit modernen



◀ König Matsch, äh, Mudge bedankt sich artig dafür, daß Sie der bösen Hexe den Garaus gemacht haben.

**Kleine Hüpf-einlage:** Mit einem Steinwurf sollten Sie vorher prüfen, ob aus dem Landeplatz eine flammenlohe empor-schnellt.



Shootern konkurrieren: Es nebelt deutlich, Berge erheben sich urplötzlich aus dem Nichts. Dafür dachten die Entwickler an witzige Details, beispielsweise hebt und senkt sich Connors Brustkorb beim Atmen.

Richtig fies sind die langen Ladezeiten: Knapp zwei Minuten dauert es, nach Connors Tod einen Spielstand zu laden. Das liegt daran, daß jede Welt einzeln auf die Platte kopiert und entpackt wird. An sich eine gute Idee, doch das Programm ist nicht so schlau, nachzuprüfen, ob der Spielstand vielleicht der aktuellen Umgebung entstammt. Sie wird einfach jedes Mal gelöscht und dann neu von der CD herübergeschauelt, zusammen mit sämtlichen Geräuschen und Hintergrundklängen. Die sind übrigens extrem gut gelungen – spielen Sie die Maske der Ewigkeit doch einfach mal spät in der Nacht, dann läuft es Ihnen mit Sicherheit mehr als einmal kalt den Rücken herunter. Wir testeten die amerikanische Fassung »Mask of Eternity«, die in diesen Tagen komplett eingedeutscht wird. Darin sprechen alle Personen noch ein gediegenes Shakespeare-Englisch – mal sehen, was davon nach der Übersetzung übrigbleibt. (ra)

## Roland Austinat

★★★★★

➤ **Waffen- und Rüstungs-vielfalt**

➤ **Schmerz-freie Rol-lenspiel-Elemente**

➤ **Ab-wechs-lungs-rei-che Welten**

➤ **Gruseli-ge Sound-effekte**

➤ **Üble Ladezeiten**

➤ **Recht luftige Story**

Kann ein Adventure im 3D-Lara-Look Spaß machen? Und ob! Die »King's Quest«-Reihe schafft den Sprung in die dritte Dimension mit Bravour und läßt viele der Genre-Kollegen alt aussehen. Klar, es handelt sich eigentlich um ein Action-Adventure mit starken Rollenspielelementen – aber die Genres vermischen sich in diesen Tagen eh emsig als eine Mäusesippe. Bei der Maske der Ewigkeit hat der Mix auf alle Fälle hingehauen: Das dreidimensionale Märchenland wirkt wie aus einem Guß. Witzige Details wie herumlaufende Tiere oder ein lesender Untoter auf dem Klo erzeugen das Gefühl, sich wirklich in einer kleinen Welt aufzuhalten. Klar ist die Grafik nicht so schick wie bei aktuellen Shootern, doch das fällt beim sucht-erregenden Spiel (nur noch sehen, was hinter diese Ecke liegt) gar nicht auf.

Ärgerlich finde ich hingegen die ultralangen Ladezeiten, die mich an einen Werbeblock im Privatfernsehen erinnern – hätte das nicht geschickter gelöst werden können? In der Zwischenzeit kann ich mir problemlos eine Tasse Tee brauen oder ein Buch lesen. Wo wir gerade dabei sind: Warum lassen sich Gespräche nicht beschleunigen? Trotzdem, unterm Strich bin ich angenehm überrascht, was die Sierra-Leuten um Roberta Williams aus dem Sprung über die Genre-Grenzen gemacht haben. Ich bin gespannt, wie viele King's-Quest-Fans ihnen dabei folgen werden – es lohnt sich auf jeden Fall für Adventure-Quereinsteiger.

## King's Quest 8: Maske der Ewigkeit

Hersteller: Sierra/Cendant Software  
Testversion: Beta vom Oktober '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: -

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

## PCPLAYER Wertung

Grafik: 70 Sound: 80  
Einstieg: 80 Komplexität: 70  
Steuerung: 70 Multi-Player: -

Spiespaß: 84



# MULTIMEDIA

MEGAPREISWERT

## Grand Prix 500ccm

79.95

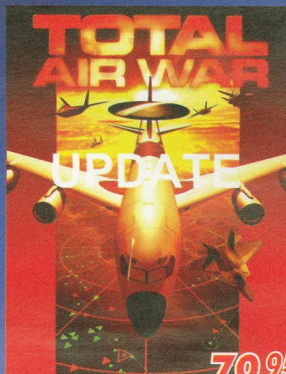
### GRAND PRIX 500

Sie wollten schon immer einen echten Rennbock unter dem Hintern haben? Dann sind Sie hier richtig - vergessen Sie FORMEL 1 und INDYCAR!

### RENT A HERO

Komplett 3-D-gerändertes Comic-Adventures mit excellenter Grafik und verschiedenen Charakteren!

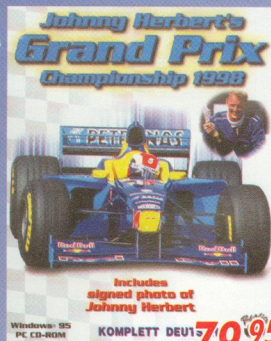
79.95



79.95

### TOTAL AIR WAR

Militärexperten sind sich einig: Wer den Luftraum beherrschen kann, der gewinnt jede militärische Auseinandersetzung! Und genau hier setzt diese Flugsimulation an, die ab sofort aus jedem PC einen modernen Luftwaffenstützpunkt macht!



79.95

### JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998

Neu! Nicht nur ein Spiel, sondern fast schon Realität - Formel 1 - Rennspiel der Extraklasse!

Microsoft  
**Combat Flight Simulator**  
WWII Europe Series

**119.-**



**COMBAT FLIGHT SIMULATOR**

Historische Luftkampsimulation die im 2. Weltkrieg angesiedelt ist und atemberaubende Spannung sowie höchstmöglichen Realismus bietet.



**SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL**

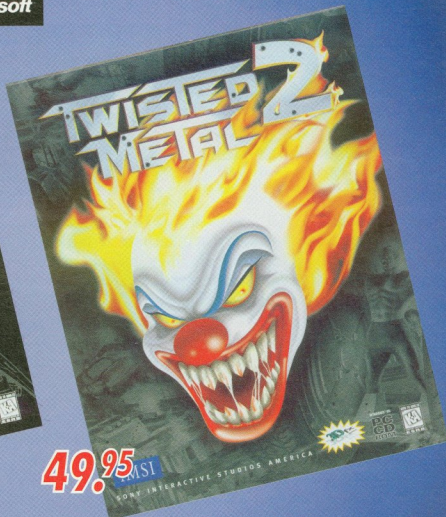
Erleben Sie ein komplett neues Spielgefühl mit diesem PC-Lenkrad. Durch den Widerstand beim Lenken ergibt sich ein sehr hoher Grad an Realismus. Zum Sofort-Einstieg erhalten Sie in diesem Pack »Monster Truck Madness 2« und »Cart Precision Racing« von MICROSOFT gleich dazu!



**49.95**

**JET MOTO / TWISTED METAL 2**

2 Original Spiele-Hits der Playstation-Spielekonsole in erstklassiger Umsetzung für Windows 95/98! JET MOTO bietet die härtesten Rennstrecken aller Zeiten. Stellen Sie mit einer Maschine, halb Motocross, halb Rakete, Ihren Mut auf die Probe.



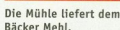
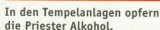
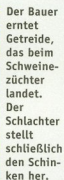
**49.95**

TWISTED METAL 2 ist der wahnsinnige Auto-Wettkampf in 3D. In 8 großen Levels mit verbotenen Zonen, zur Zerstörung freigegebenen Grenzen und tödlichen Waffen löschen Sie unsere vergängliche Welt aus.

**KARSTADT · HERTIE**



# Die Siedler 3



PC PLAYER 1/99

Die Aufgabenstellung ist stets ähnlich: Irgendwo auf der Karte verbergen sich gegnerische Siedlungen, die sich im Verlauf der Zeit immer weiter ausdehnen. Das eigene Land ist zunächst recht klein, und alles außerhalb des vom Spieler gesicherten Areals wird nur als schwarzes Nichts angezeigt. Jetzt muß man zunächst den Wirtschaftskreislauf in Schwung bringen, um genügend Waffen herstellen zu können. Damit werden schließlich die Soldaten ausgerüstet, die Sie wiederum gegen die unerwünschte Konkurrenz einsetzen. Eine Mission gilt als erfolgreich abgeschlossen, wenn sich nur noch eigene Ansiedlungen auf der Karte befinden. Unangenehmerweise hat man es dabei nicht nur mit den von anderen Göttern geführten Völkern zu tun, sondern kämpft ab und an gegen Piraten oder Abtrünnige. Die göttliche Macht kann durch Priester gezielt genutzt werden. Dabei hat jeder Gott seine eigenen Vor-



Römische Soldaten fallen in einer ägyptischen Siedlung ein.

### Die Siedler 3: Was ist neu?

Vieles wird Siedler-2-Besitzern bekannt vorkommen, doch die Entwickler haben auch für einige Neuerungen gesorgt. Klar, die Grafik ist hübsch gerendert und läßt das Spiel anders wirken, aber für den Spielverlauf ist anderes wichtiger:

- Kein Wegebau mehr nötig, die Träger suchen sich selbst ihren Weg
- Direkte Steuerung der Soldaten per Rahmen und Maus
- Es gibt Fährten zum Transport von Soldaten
- Magiesystem: Priester können insgesamt 24 verschiedene Wunder auslösen
- Erfahrungspunkte für Soldaten lassen sie im Rang aufsteigen
- Heiler kurieren angeschlagene Truppen
- Pioniere nehmen unbekannte Regionen in Besitz



Bei Siedler 2 mußten noch Straßen angelegt werden.

lieben und verlangt im Tempel die Opferung einer bestimmten Alkoholsorte. Abhängig von der dargebrachten Menge an Reisschnaps, Wein oder Bier erhöhen sich die Manawerte der Priester. Mit dieser magischen Energie löst man Wunder aus wie die Verwandlung von Fisch zu Fleisch, das Schmelzen von Schnee oder diverse Kampfzauber.

### SimVollbeschäftigung

Der Schlüssel zum Erfolg liegt nur teilweise bei einem guten Einsatz der Armee. Viel bedeutender ist der Aufbau einer reibungslos funktionierenden Volkswirtschaft. Für eine leistungsfähige Rüstungsindustrie benötigt man nämlich mehr als einige Waffenwerkstätten. Zunächst muß die Versorgung mit Baumaterial gesichert sein. Holzfäller dezimieren den umliegenden Wald, während Förster Setzlinge pflanzen und Sägewerke für die Weiterverarbeitung sorgen. Im Steinbruch gewinnt man Ziegel aus dem Fels, und in Bergwerken wird Gold, Kohle oder Eisen aus dem Boden geholt. Die schwer arbeitenden Bergleute verlangen nach bestimmter Nahrung. Frischer Fisch beglückt besonders die Kumpel aus den Goldminen, doch um Schinken oder Brot liefern zu können, sind weitere Betriebe erforderlich: Der Bauer pflanzt Getreide, das in Mühlen vermahlen und dann in Bäckereien weiterverarbeitet wird. Alternativ lassen sich Schweinemäster mit dem Korn beliefern, die wiederum den Schlachter versorgen.

Geologen suchen nach Rohstoff-Lagerstätten, und Transportarbeiter schleppen alles durch die Gegend, um die Betriebe mit den benötigten Materialien zu beliefern. Metallschmelzen, Werkzeugschmieden und Wasserwerke sind ebenfalls notwendig. In umfangreichen Untermenüs darf der Spieler in die Produktionsabläufe eingreifen und Feintuning betreiben. Besonders dringend gebrauchte Gegenstände können vorrangig angefordert werden.



# GOLD PLAYER

Jedes Volk hat bestimmte Spezialfertigkeiten. Die

Römer ersetzen im Notfall Kohle durch Holzkohle, wozu es Köhlereien gibt, und sind Meister im Katapultbau. Die Ägypter schürfen nach Edelsteinen und zimmern Ballisten zusammen. Aus Schwefel wiederum können nur die Asiaten Pulver für ihre Kanonen gewinnen. Sämtliche Arbeiter verrichten ihre Tätigkeiten völlig eigenständig und können nicht direkt gesteuert werden. Sie werden automatisch aus dem Pool der Arbeitskräfte rekrutiert, sobald ein entsprechendes Gebäude fertiggestellt ist. In der Miniaturwelt gibt es nur Männer, was einerseits die Geschlechterprobleme löst, andererseits eigenwillige Fortpflanzungsmethoden verlangt. Neue Bewohner erhält man daher durch den Bau von Wohnhäusern, die einmalig eine gewisse Anzahl von Neubürgern ausstoßen. Wie diese Vermehrung geschieht, bleibt der Phantasie der Spieler überlassen. Für den Hausbau sollten ausreichend viele Planierer und Bauarbeiter vorhanden sein, die

**Siedlerstatistik**

				106
97	72		34	
18	14	13	25	
18	9	5	2	
2	0	0	3	

**Lagerbestand**

136	24	8	15	16	16				
99	0	0	4	3	0				
1	2	0	0	0					
8	7	157	0	1	57				
7	0	0	0	0					
369	0	0	0						



Umfangreiche Statistiken liefern umfangreiche Auskunft über die Einwohner, die vorhandenen Lagerbestände und die möglichen Wunder.

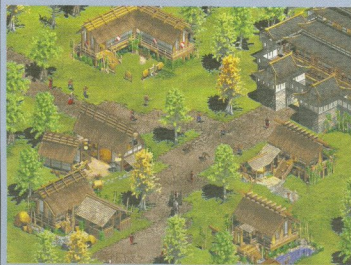
Stück für Stück das Bauwerk errichten. Abgedunkelte Gebäudesymbole zeigen an, wo ein Neubau möglich ist. Zudem ist ablesbar, welcher Aufwand für das Begradigen des Grundstücks anfällt.

Noch detaillierter als bei den Vorgängern können bei Siedler 3 die Tätigkeiten der Einwohner beobachtet werden. Wenn die Eisenschmelzen arbeiten, die Bauern ernten oder die Bäcker backen, wird dies durch drollige Animationen korrekt wiedergegeben. Ist ihnen das Zuschauen nicht mehr kurzweilig genug, darf per Tastendruck ein Zeitsprung um etwa eine Minute ausgelöst werden.

Früher oder später stoßen Sie an die Grenzen Ihres Gebietes. Diese werden durch einen Radius rund um Ihre Wachtürme festgelegt und sind auf der Karte farbig eingezeichnet. Um das Territorium auszudehnen, baut man einfach zusätzliche Türme, sofern sich dort nicht bereits der Gegner niedergelassen hat. Mit Pionieren kann man sogar weiter entfernte Landstücke vorübergehend annektieren.

## In den Startlöchern: Die Konkurrenten

Die neue Genre-Referenz wird sich in den nächsten Monaten gegen mehrere ähnliche Spiele behaupten müssen. Als Mischung aus Echtzeit-Strategie und Aufbauspiel präsentiert sich »Die Völker« aus dem Hause Neo, das als Besonderheit einen Tag-Nacht-Zyklus enthält. Friedfertig kommt »SimCity 3000« daher, wenn es denn endlich wie angekündigt erscheint. Als Stadtplaner baut man gleich an ganzen Metropolen herum. Einen hervorragenden Eindruck macht das für Anfang des Jahres angekündigte »Age of Empires 2«, bei dem vor allem die Grafik wieder neue Maßstäbe setzen dürfte. Ansonsten soll das Echtzeit-Strategiespiel deutlich aufbaulastiger als der kampfbetonte Vorgänger ausfallen.



Das Echtzeit-Strategiespiel »Age of Empires 2« soll ebenfalls viele Aufbauelemente enthalten.



Asiaten können auch den Sumpf kultivieren und dort Reis anpflanzen.



Auf einer Fähre reisen Soldaten durch eine Meerenge.

## Expansionsgelüste

Bei den meisten Karten ist eine Inselwelt zu besiedeln, und mitunter empfiehlt es sich, gleich mehrere Siedlungen aufzubauen. Für den Transport von Soldaten und Material nutzt man Fähren beziehungsweise Handelsschiffe, die in Werften auf Kiel gelegt werden. Auf dem Landweg lassen sich die Waren per Esel von einem Marktplatz zum nächsten bugsieren. Ein Handel mit anderen Völkern ist nicht vorgesehen. Auch Straßenbau ist nicht erforderlich. Die Arbeiter suchen sich selbständig ihren Weg, und mit der Zeit bilden sich entlang vielgenutzter Routen deutliche Trampelpfade.

Da manche Rohstoffe in der einen oder anderen Mission sehr rar sind, sollte man sich sorgfältig überlegen, in welcher Reihenfolge man welche Produktionsgebäude errichtet. Ansonsten könnte das Wirtschaftssystem rasch ins Leere laufen. Auch die Eroberung von neuen Ressourcen ist nicht immer möglich. Oft entbrennt schon früh ein Konflikt über grenznahe Lagerstätten, weshalb man gut daran tut, die Umgebung frühzeitig durch Späher und Geologen erkunden zu lassen. In feindlichem Gebiet leisten die Spione gute Dienste, die allerdings von Soldaten enttarnt werden können. Bevor das geschieht, erscheint der Bereich

um sie herum klar sichtbar für den Spieler. Alle darin befindlichen Gebäude und Einheiten können in voller Aktion beobachtet werden. Die Spione lassen sich wie die Pioniere und die Geologen direkt vom Spieler dirigieren.

## Schild und Schwert Gottes

Spätestens wenn Sie das Gebiet nicht mehr erweitern können, weil Ihre Gegner sich schon überall ausgebreitet haben, ist Schluß mit der friedlichen Koexistenz. Jetzt hilft nur noch die Strategie der präventiven Vorwärtsverteidigung, das heißt ein Angriff, um die vom Gegner garantiert geplanten feigen Überfälle zu vereiteln. Wenn Sie in Ihrer idyllischen Militärdiktatur brav der Armee zugearbeitet haben,

wurden in den Kasernen automatisch wehrfähige Bürger mit den produzierten Waffen ausgerüstet. Als fertige Soldaten stehen sie untätig vor dem Gebäude herum und warten auf Befehle. Mit der Maus zieht man einen Rahmen um die ausgewählten Schwertkämpfer, Lanzenträger oder Bogenschützen und schickt diese per Klick an den vorgesehenen Einsatzort. Es dürfen nur Türme und Burgen attackiert werden, die von ziemlich wehrhaften Verteidigern besetzt sind. Mit jedem eroberten Turm verschiebt sich die Grenze ins feindliche Gebiet hinein. Die anderen Gebäude fallen leider nicht in die Hände des Siegers, sondern lösen sich mit einem dumpfen Knall in Luft auf. Immerhin erbeutet man die zurückgelassenen Waren und nutzt sie für eigene Zwecke. Kanonen und Katapulte sowie spezielle Zauber der Priesterschaft unterstützen den Spieler bei seinen Expansionsplänen. Alle militärischen Aktivitäten dienen natürlich nur dem Ziel, zum Wohle seines Gottes überall auf der Welt Vollbeschäftigung einzuführen und so ein wahres Paradies der Werktätigen zu schaffen ...

(tw)

## Der Mehrspieler-Modus

Bis zu 20 Spieler dürfen sich bei Siedler 3 befenden. Zum einen kann das per lokalem Netzwerk geschehen, zum anderen hat Blue Byte einen speziellen Siedler-3-Server eingerichtet. Dieser soll über Chat-Zonen und eine spezielle Rangliste verfügen. Spieler können nicht nur einzeln gegeneinander antreten, sondern auch Teams bilden, wobei sogar Partien gegen Computergegner möglich sind. Sie haben die Wahl zwischen 24 besonderen Multiplayer-Karten und zufalls-generierten Welten, die mehrfach gespiegelt werden dürfen, um Chancengleichheit zu erreichen.

## Die Siedler 3

Hersteller:	Blue Byte	3D-Karten:	-
Testversion:	Betaversion vom Nov. '98	Hardware, Minimum:	Pentium/100, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	PentiumII/266, 64 MByte RAM
Sprache:	Deutsch (Englisch geplant)		
Multi-Player:	1-20 (Netzwerk, Internet)		

## PC-PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: **85**



# Meinungen zu Die Siedler 3

➤ **Herausfordernde Missionen**

➤ **Drollige Wuselwesen**

➤ **Drei verschiedene Völker**

➤ **24 göttliche Wunder**

Jedes Volk bekommt die Spiele, die es verdient. Daher geht man in Amerika per Software auf die Pirsch nach unschuldigen Rehkitzen, in Frankreich liebt man substanzlose Grafikorgien, und in Deutschland läßt man

gerne Wuselmännchen rackern. Eigentlich bin ich kein Freund von derartigen Klischees, aber es ist schon bemerkenswert, welche Erfolge das Aufbau-Genre in Deutschland feiert, während es außerhalb der Landesgrenzen kaum existiert. Wenn alles mit rechten Dingen zugeht, müßte sich das durch Die Siedler 3 aber bald ändern. Dank Rendergrafik und Zeichentrick-Zwischensequenzen setzt Blue Byte einen neuen Putzkeits-

Maßstab. Um die Identifizierbarkeit der Gebäude ist es weniger gut bestellt. Bei großen Karten verliert man schnell den Überblick. Besonders Lücken in der Produktionskette sind oft nicht auf Anhieb zu entdecken. Hinzu kommen Bedienungs-mängel: Nicht jedes Icon ist selbsterklärend, und es braucht Zeit, bis man sich in allen Menüs zu Hause fühlt. Leicht nervig ist die

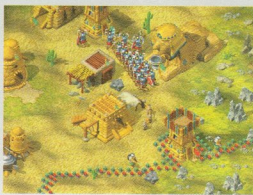
Thomas Werner ★★★★★

Handhabung der Priester, die nicht immer schnell genug und wie beabsichtigt funktioniert. Durch deren Magie werden die Auseinandersetzungen allerdings beträchtlich aufgelockert. Im Prinzip reicht es sonst

meist, Massen von Soldaten in die Schlacht zu schicken.

Die Missionen sind sehr gut ausgeteilt. Stets führen mehrere Vorgehensweisen zum Erfolg. Durch den Warenaustausch per Schiff ergeben sich reizvolle Möglichkeiten. Der Spieler bemerkt daher kaum, wie sich die Abläufe wiederholen. Jedesmal steht man vor neuen Herausforderungen, und wenn plötzlich ein unfreundlicher

„Die Siedler 3 sind die besten Siedler, die es je gab.“



Nachbar die letzten knappen Rohstoffvorkommen vernimmt, ist auch beim Aufbau taktisches Fingerspitzengefühl erforderlich. Solche Augenblicke sind hier derart häufig, daß man den Mangel an wirklichen Innovationen leicht verschmerzt. Die Siedler 3 sind die besten Siedler, die es je gab. Mehr als das: Sie sind verdientermaßen die neue Referenz im Aufbau-Genre.

➤ **Bedienungs-mängel**

➤ **Mangelnde Übersichtlichkeit**

➤ **Ausgefeiltes Wirtschaftssystem**

➤ **Verbessertes Kampfsystem**

➤ **Kein Wegebau**

➤ **Gelungener Mehrspieler-Modus**

Eine neue Tricks haben sie ja drauf, diese Siedler. Angenehmerweise finden sie jetzt selbst ihren Weg, und ich erspare mir den mühsamen Straßenbau. Auch der Warentransport fluppt dadurch deutlich besser als

beim Vorgänger. Besonders loben möchte ich das runderneuerte Kampfsystem. Endlich kann ich meine Soldaten direkt steuern und so den Ablauf der Gefechte besser beeinflussen. Früher beobachtete man arg hilflos die Kämpfe und fühlte sich irgendwie ausgesperrt. Auch wenn der Stein der Weisen noch immer nicht gefunden wurde, ist dies ein klarer Fortschritt im Vergleich mit den vorausgegangenen Siedler-Teilen. Glücklicherweise hält sich

die Hektik nach wie vor in Grenzen, und ich kann mich zunächst gemütlich dem Aufbau widmen. Im weiteren Ablauf wiederholt sich der langwierige Siedlungsaufbau allerdings so häufig, daß ich mir ein paar Variationen mehr gewünscht hätte. Letztlich schmälert dies

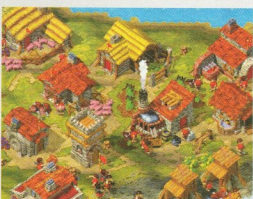
Manfred Duy ★★★★★

die Motivation allerdings nur wenig, was für die Qualität des Programms spricht. Das Wirtschaftssystem ist umfangreich wie eh und je, was mich besonders freut. Leider ist ein Warenaustausch nur zwischen den eigenen

Siedlungen möglich, ein regelrechter Handel mit anderen Parteien fehlt.

Bemerkenswert ist der gelungene Mehrspieler-Modus, bei dem man merkt, wieviel Mühe sich die Entwickler gegeben haben. Die grafische Präsentation ist wiederum Geschmackssache. Mir sind die Knuddler inzwischen deutlich zu drollig – ich bevorzuge da eher einen naturalistischen Stil wie bei „Age of Empires“.

„Die Siedler-3-Wesen halten mich in ihrem Bann.“



Dennoch halten mich derzeit die Siedler-Wesen in ihrem Bann und verhindern erfolgreich, daß ich mit meiner Freundin den versprochenen Abendspaziergang mache. Der Nur-noch-diese-Mission-Drang ist einfach zu übermächtig.

➤ **Kaum Handel**

➤ **Wenig Abwechslung beim Aufbau**





# Die Siedler 3 im Vergleich

Nicht nur bei den Siedlern wuselt es, auch woanders wird gebaut und gekämpft. In dieser Übersicht haben wir eine Reihe hochkarätiger Titel zusammengestellt, die unterschiedliche Akzente betonen.

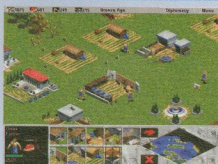
## Die Siedler 3 (Spielspaß: 85)



Unsere neue Genre-Referenz besticht besonders durch den hohen Drolligkeitsfaktor, die interessante Kampagne und den durchdachten Wirtschaftskreislauf. Der Aufbau steht deutlich im Vordergrund, trotzdem sind die Missionen letztlich mit militärischen Mitteln zu gewinnen.

Test in Ausgabe:	1/99
Epoche:	Antike
Völker:	3
Missionen:	24
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	Circa 50
Zivile Berufe:	30
Soldatentypen:	5
Handel:	Begrenzt
Diplomatie:	Nein
Kämpfe:	Direkte Steuerung
Wegenetz bauen:	Nein
Multi-Player:	2-20

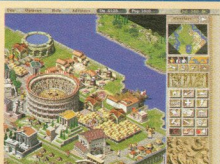
## Age of Empires (Spielspaß: 86)



Dieses Echtzeit-Strategie-Spiel ist eindeutig auf Gefechte hin ausgerichtet, der Aufbau-Aspekt tritt dahinter stark zurück. Dennoch herrscht buntes Treiben auf den Karten, auch die Forschung darf nicht vernachlässigt werden. Wer lieber kämpft statt baut, findet hier seinen Kandidaten.

Test in Ausgabe:	12/97
Epoche:	Vorzeit und Antike
Völker:	12
Missionen:	32
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	18
Zivile Berufe:	2
Soldatentypen:	Circa 30
Handel:	Ja
Diplomatie:	Ja
Kämpfe:	Direkte Steuerung
Wegenetz bauen:	Nein
Multi-Player:	2-8

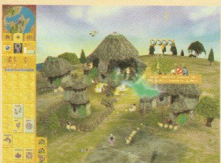
## Caesar 3 (Spielspaß: 83)



Wer sich für Städtebau interessiert, sollte sich unbedingt Caesar 3 anschauen. Hier entstehen im Unterschied zu Die Siedler 3 richtige Metropolen mit urbanem Leben und einem sehr komplexen Wirtschaftssystem. Dafür fällt der Einstieg schwerer, die (vermeidbaren) Kämpfe sind eher mäßig.

Test in Ausgabe:	12/98
Epoche:	Antike
Völker:	1
Missionen:	15
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	Circa 60
Zivile Berufe:	Circa 20
Soldatentypen:	3
Handel:	Begrenzt
Diplomatie:	Nur ganze Verbände
Kämpfe:	Ja
Wegenetz bauen:	Ja
Multi-Player:	-

## Populous 3 (Spielspaß: 83)



Auch bei diesem innovativen Nachfolger der Göttersimulation läßt man seine Untertanen an Gebäuden herumwerken, doch ist letztlich alles auf die Eroberung der Welten ausgelegt. Das Kampfsystem wird stark durch Magie bestimmt, mit der Ihre Schamanen allerlei Unfug treiben kann.

Test in Ausgabe:	12/98
Epoche:	Vorzeit
Völker:	1
Missionen:	20
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	8
Zivile Berufe:	4
Soldatentypen:	2
Handel:	Nein
Diplomatie:	Nein
Kämpfe:	Hauptsächlich Magie
Wegenetz bauen:	Nein
Multi-Player:	2-4

## Anno 1602 (Spielspaß: 82)



Entdeckernaturen fühlen sich hier gut aufgehoben. Per Schiff steuert man unbekannte Inseln an, errichtet dort Siedlungen und treibt kräftig Handel. Unbeschadet der Anwesenheit von Seeschlachten, Landgefechten und finsternen Piraten ist der militärische Aspekt zweitrangig.

Test in Ausgabe:	5/98
Epoche:	Um 1600
Völker:	1
Missionen:	16
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	Circa 60
Zivile Berufe:	Circa 30
Soldatentypen:	6
Handel:	Ja
Diplomatie:	Ja
Kämpfe:	Auch Seegefechte
Wegenetz bauen:	Ja
Multi-Player:	2-4

## Knights & Merchants (Spielspaß: 77)



Trotz starker Ähnlichkeiten zur Siedler-Reihe gibt es etliche nette Ideen. Die Schlachten sind nur durch Position und Formation der Verbände zu beeinflussen, und manche Mission beschränkt sich ganz auf den Kampf. Ansonsten baut und wuselt man ähnlich drollig wie beim Vorbild.

Test in Ausgabe:	10/98
Epoche:	Mittelalter
Völker:	1
Missionen:	20
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	25
Zivile Berufe:	19
Soldatentypen:	9
Handel:	Nein
Diplomatie:	Nein
Kämpfe:	Nur ganze Verbände
Wegenetz bauen:	Ja
Multi-Player:	2-6

**rennen, schießen, rennen, schießen,  
rennen, schießen, rennen, schießen,  
rennen, schießen, rennen, schießen,**

Na, und - schon gelangweilt?

Rennen, schießen, Soldaten im Nacken, Wissenschaftler zu  
Netzhautscannern führen, unter Geschützfeuer wegtauchen,  
Vorräte plündern, Stromzufuhr abschneiden, Lichtquellen  
nutzen, an stockwerkhohen Aliens vorbei schleichen, durch  
Fenster springen, Feinde überraschen, ...

Schießen, um zu überleben! Denken, um zu gewinnen!



www.sierra.com

**H A L F - L I F E**



© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder für Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Entwickelt von VALVE Software.



# Gangsters

## Organisiertes Verbrechen

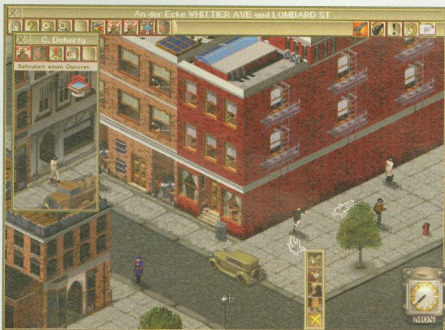
»Einmal möcht' ich ein Böser sein«, schwärmten einst die Austropopper der EAV. Bei dieser Wirtschaftssimulation wird derlei sündiges Gedankengut endlich digitale Wirklichkeit, denn hier – wie manchmal auch in der Realität – überleben nur die skrupellosesten Naturen.

Normalerweise bekommen Sie ja in der Spielwelt die Rolle des Gutmenschen zugewiesen, der mit schnöder Regelmäßigkeit das Böse in die wohlverdienten Schranken zu weisen hat. So betrachtet nimmt die komplexe Wirtschaftssimulation »Gangsters: Organisiertes Verbrechen« eine Sonderstellung ein. Haben Sie hier doch als Oberhaupt eines Verbrechersyndikats den Auftrag, eine amerikanische Stadt mit kriminellem Terror zu überziehen. Zeitpunkt der Untaten sind die 20er Jahre, also die Blütezeit des organisierten Verbrechens. Und nach urbrutischer Programmiertradition fehlt auch eine ordentliche Prise schwarzen Humors nicht – wie bereits dem in alter Gangsterfilmmannier gehaltenen Schwarzweiß-Intro unschwer zu entnehmen ist.

Das Kronjuwel von Gangsters ist zweifelsohne die mit viel historischer Sorgfalt in Szene gesetzte und bei jedem Spielstart frisch generierte Stadt. Sie besteht aus über 1000 isometrischen Häuserblocks, und diese können wiederum bis zu neun Geschäfte, Wohnhäuser oder öffentliche Gebäude enthalten. In den Gassen tummeln sich weit über 5000 Einwohner, etwa die Hälfte davon sind Geschäftsleute. Dazu gesellen sich die allgegenwärtige Polizei, Winkeladvokaten, Pfaffen, Bürgermeister und normale Menschen. Ganz zu schweigen von den insgesamt 400 herumwandernden Gangstern, die entweder freiberuflich tätig sind oder zu einem der vier menschlichen respektive rechnerbetreuten Mafiaverene gehören. Anders als bei den zehn mit unterschiedlichen Zielen behafteten Szenarien beginnen Sie das Endlosspiel stets mit einem Hauptquartier, einigen Kleingangstern und etwas Klimpergeld.

### Die Planung

Gangsters unterteilt sich in zwei grundverschiedene Phasen, die im steten Wechsel zu durchlaufen sind. In der Planungs-



Nach einer Schießerei erinnern nur noch die weißen Umrißzeichnungen auf der Straße an die Opfer.



Während der Planungsphase bleibt die rechte Bildhälfte für die anklickbare Stadtkarte reserviert.

phase legen Sie ohne Zeitdruck sämtliche für die kommende Arbeitswoche geplanten Aktionen fest. Zunächst mal nehmen Sie einige der mit elf Charaktereigenschaften (Organisation, Intelligenz, Schußfertigkeit ...) gesegneten Kriminellen in Ihr Team auf. Geeignete Kandidaten werden gleich zum Kapo befördert, das heißt zu Anführern einer Gang. Bis zu acht solcher Kapos dürfen Sie unter Vertrag nehmen, und jeder von denen ist der Boß von maximal zehn Otto-Normalganoven. Über den Schwarzmarkt rüsten Sie die schweren Jungs (und Mädels!) mit

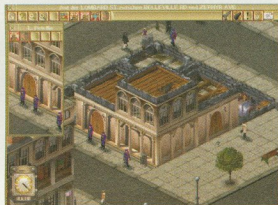


Dank der beliebigen vielen, stufenlos vergrößerbaren Verfolgungsfenster behalten Sie Ihre Leute stets im Auge.



In der mittleren Zoomstufe werden die Personen und Einwohner als bunte Punkte dargestellt.

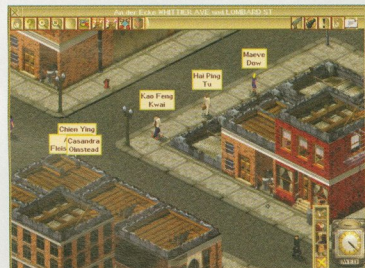
Das Rathaus ist eines der am besten bewachten Gebäude, ein schlecht vorbereiteter Überfall bedeutet hier fast immer das vorzeitige Ende einer Gaunerkarriere.



Witwenmachern aus und spendieren ihnen idealerweise noch einen fahrbaren Untersatz. Danach erfolgt die Arbeitseinteilung: Um etwa Ihr Territorium zu erweitern, müssen Sie nur die umliegenden Geschäfte und Wohnhäuser erpressen. Zwecks Rekrutierung von Nachwuchs klappern Sie die umliegenden Hafenkneipen ab, und ein Posten vor dem Hauptquartier hält unliebsame Besucher fern. Zu den weiteren kriminellen Akten zählen Kidnapping, Überfälle sowie diverse Anschläge von der schlichten Prügelei bis hin zum ausgewachsenen Mordanschlag. Um Ihre Schwarzgelder zu waschen, kaufen Sie legale Geschäfte auf - nebenbei läßt sich dort vielleicht auch ein kleiner Alkoholschmuggel einfädeln.

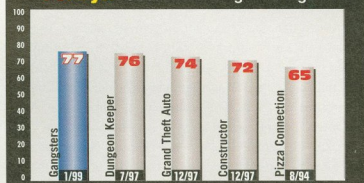
## Die Durchführung

Es folgt die zweite Phase, in der sämtliche Aufträge von Ihrer Bande automatisch erledigt werden. Die Arbeitswoche läuft zwar in Echtzeit ab, Hektik kommt aber dank der regulierbaren Geschwindigkeit trotzdem nicht auf. Damit Ihnen die Wohnblocks der Stadt nicht gerade im entscheidenden Augenblick die Sicht versperren, werden sie automatisch ausgeblen-



Jeder der rund 5000 Einwohner hat einen Namen. Ihre eigenen Leute wie hier Kao Feng erkennen Sie an den roten Markierungen zu deren Füßen.

## PCPlayer Gesamtwertung im Vergleich



In diesem originellen Böse-Buben-Club übernehmen Sie stets die Rolle der Schurken. Das anspruchsvolle Gangsters rempelt sich mit seinem ebenso atmosphärischen wie abwechslungsreichen Ambiente ganz nach oben. Ihm dicht auf den Fersen ist der wesentlich martialischere und inzwischen etwas abgewertete Dungeon Keeper, der allerdings mehr in Richtung Echtzeit-Strategie strebt. Als Mafia-Mitglied sind Ihnen bei Grand Theft Auto die Verkehrsregeln ziemlich einerlei, nur die mangelhaften Speichermöglichkeiten verhindern einen wertungstechnischen Überflug. Constructor dagegen beschäftigt sich mit den Widrigkeiten des Wohnungsbaus, die geniale Grundidee krankt aber leider an einer allzu hektischen Umsetzung. Bleibt noch die mit leichten Bedienungsängeln kämpfende und optisch arg in die Jahre gekommene Pizza Connection, bei der Sie den Paten einer Pizzakette mimen.

## Udo Hoffmann

★★★★

+ Interessante Epoche

+ Komplexe Simulation

+ Gutes Tutorial

+ Schurke sein macht Spaß

Udo »El Gringo« Hoffmann wischte sich den Schweiß von der Stirn. Sein bester Mann war im Gefecht mit der Nachbarsgang ums Leben gekommen, sein treuer Leutnant »Gabby« saß gerade im Gefängnis, und der Polizeichef verlangte schon wieder mehr Schmiergeld. Er hatte sich sein Leben als Gangsterboß anders vorgestellt: mehr Zeit fürs Billardspiel und schnuckelige Abendessen mit der aparten Nachtclubsängerin Daisy. Statt dessen mußte er die ganze Zeit in seinem geheimen Hauptquartier hocken und den Jungs auf die Finger sehen. Sie haben es mitbekommen: Das Leben auf der falschen Seite des Gesetzes ist kein Zuckerschlecken. Akribische Planung beim Aufbau Ihres Gangstersyndikats, viel Geduld und Lernbereitschaft sowie ein reges Durcharbeiten der Tutorials und der Spielanleitung sind unbedingt erforderlich. Zudem müssen Sie sich an die etwas umständliche Bedienung gewöhnen. Wenn man sich aber durch den Komplexitätswust hindurchgekämpft hat, macht das Programm durchaus Spaß. Dafür sorgt unter anderem der stimmungsvolle Hintergrund der zwanziger Jahre mit seinen ungeahnten Möglichkeiten. Ihre Aufgaben erweitern sich im Spiel immer mehr. Anfangs macht man seine ersten Gelversuche noch durch schäbige Schutzgelderpressung kleiner Ladeninhaber. Im weiteren Spielverlauf verlegt man sich dann auf große Coups wie Banküberfälle oder gezielte Steuerhinterziehung. Und der größte Gauner darf sogar Bürgermeister werden; sehr realitätsnah. Beachten Sie aber, daß Sie wie eine Spinne im Netz lange Spielphasen relativ aktionsfrei vor dem Monitor sitzen und Ihren Leuten bei der Arbeit zusehen. Wer schon immer mal Verbrecherhirnen wie Professor Moriarty nacheifern wollte, darf loslegen. Ungestime Menschen, die Ihre kriminellen Energien lieber offensiver äußern, werden mit Gangsters aber nicht glücklich.

+ Umständliche Bedienung

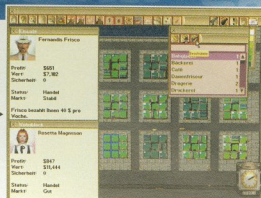
+ Viel aktionsfreie Zeit



det, sobald dahinter etwas von Bedeutung passiert. Wer auf keinen Fall etwas verpassen will, blendet einfach sämtliche Gebäude von vornherein aus - dann muß man sich allerdings auch mit dem kargen Straßenterrain bescheiden. Ihre Gangster entströmen sofort dem Hauptsitz und nehmen die zuvor geplanten Aktionen selbständig in Angriff. Sollte eine Untat mehr Zeit als geplant in Anspruch nehmen - sei es, weil der Anfahrtsweg unterschätzt wurde oder der Schutzbefohlene Zicken macht - bleiben einige Aufträge unerledigt. Hierüber wie überhaupt zu jeder Bewegung wichtiger Personen gibt Ihr Nachrichtendienst immer gerne Auskunft. Sie dürfen durchaus in das laufende Geschehen eingreifen, um Aufträge zu annullieren oder Ihren Leuten ein Feuergefecht oder eine Beschattung aufzuhalten.

Besonders beliebt sind Schießereien auf offener Straße, dabei werden stets nur die Staatsmacht oder die Rivalen in Mitleidenschaft gezogen, Passanten bleiben dagegen unverletzt. So eine Aktion wäre aber ziemlich dumm, denn wer allzuviel Staub aufwirbelt, den haben die Staatsmacht oder die übrigen Gangsterbanden schnell am Wickel, und es bedarf schon eines Meister-Mafiosos, um den Verdacht geschickt auf andere zu lenken und die Lage mit Ablenkungsmanövern und Schmiergeldern wieder zu beruhigen. Trotz der diplomatischen Möglichkeiten kommen Sie irgendwann den restlichen Gangs

Zu jedem Geschäft läßt sich eine kleine Statistik einblenden, die über dessen Zahlungswilligkeit Auskunft gibt.



Durch das Ausblenden sämtlicher Gebäude-Höhenstufen erreichen Sie die maximale Übersicht.

ins Gehege. Deren Ruf schädigen Sie ebenfalls mit Terroraktionen, Entführungen oder Anschlägen, durch einen unmuteten Feuerüberfall schrumpfen Sie ihr Personal gesund. Solche brachialen Aktionen bilden allerdings eher die Ausnahme, wie im richtigen Leben ist auch hier am erfolgreichsten, wer es schafft, seine halbeisernen Geschäfte im Dunklen abzuwickeln - sowas nennt man dann wohl Schattenwirtschaft. (md)

## Manfred Dui

★★★★

Originelles Szenario

Abwechslungsreicher Spielverlauf

Perfekt ausbalancierte Mixtur aus wirtschaftlichen und strategischen Elementen

Sehr professionelle deutsche Übersetzung

Optisch eher mittelpflichtig

Also eines muß man den Gangstern ja lassen: Sie gehören sicherlich zu den originellsten Erscheinungen in diesem Spielejahr, wobei die sehr fein aufeinander abgestimmten wirtschaftlichen und strategischen Elemente problemlos auch für zwei Produkte gereicht hätten. Schmalspurganoven seien allerdings gewarnt, denn bis man sich mit den unzähligen Feinheiten des komplexen Geschehens vertraut gemacht hat, dürften trotz der Tutorials einige Stunden ins Land ziehen. Aber die Mühe lohnt sich, denn nach dieser unabdingbaren Eingewöhnungsphase werden Sie wie ein Geier über der Stadt kreisen, um die Geschäftsrosinen auszumachen und ihnen Ihre Schlägertruppe auf den Hals zu hetzen. Fast noch mehr Spaß macht es dann, sich gemütlich zurückzulehnen und zuzuschauen, ob die ganze Sache auch in der Praxis so abläuft, wie Sie es zuvor am Reißbrett geplant hatten.

Und genau hier muß leider auch die Kritik ansetzen, denn wenn man erst mal alle vorhandenen Aktionen andacht und durchgemacht sowie sämtliche Feinheiten begriffen wurden, schleicht sich durch die Hintertür klammheimlich die Routine ein. Aber erst irgendwann, versteht sich, denn bis dahin amüsiert man sich köstlich über die erfrischend aufbereiteten alten Gangster-Klischees und kassiert derweil munter seine Schutzbefehle ab. Oh, da sagt mir doch eben unser Hausanwalt, ich soll unbedingt noch anfügen, daß sich Verbrechen eigentlich nicht lohnen würde - bis man sich doch irren kann ...



Im Diplomatiemenü verhandeln Sie mit der Konkurrenz und der Staatsmacht über Bündnisse und Bestechungsgelder.

## Gangsters: Oranisiertes Verbrechen

Hersteller: Hot House/Eidos  
Testversion: Deutsche Beta vom 11. '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: 1-4 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM

## PCPLAYER Wertung

Grafik: 70 Sound: 70  
Einstieg: 50 Komplexität: 80  
Steuerung: 70 Multi-Player: 70

Spielespaß:

77



**Digital**  
Cyborg 3D Pad  
ca. 99,-

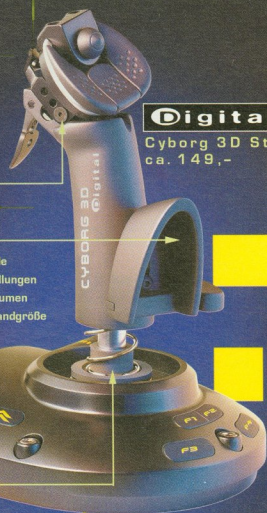
Mini-Joystick



Ruder/Lenkrad



einstellbare  
Handstützen



**Digital**  
Cyborg 3D Stick  
ca. 149,-



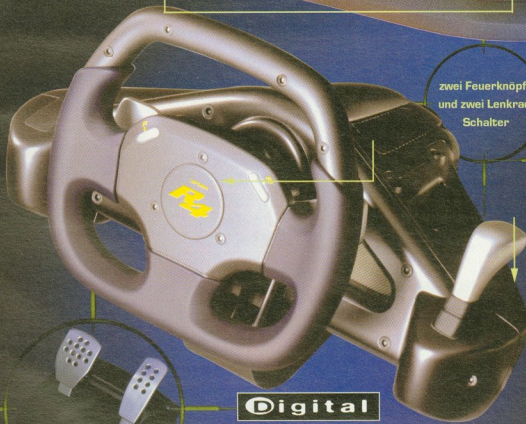
variable  
Einstellungen  
für Daumen  
und Handgröße



variable  
Einstellungen  
für Rechts-  
und Links-  
händer



3D Twist-  
funktion



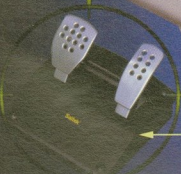
**Digital**

R4 Racing Wheel  
inklusive stabiler  
Pedaleinheit

R4 Force Feedback  
Racing Wheel  
inklusive stabiler  
Pedaleinheit

zwei Feuerknöpfe  
und zwei Lenkrad-  
Schalter

schnell  
reagierende  
Gangschaltung



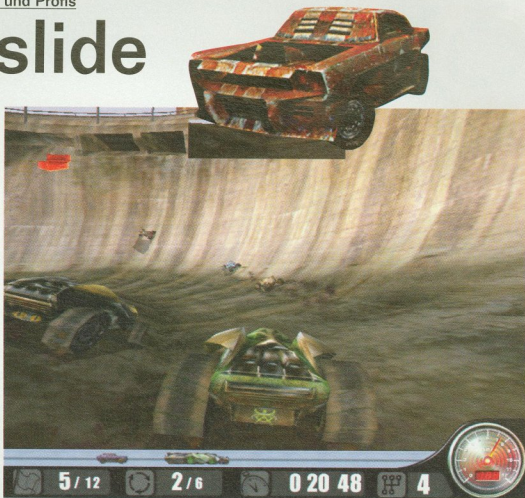


Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Powerslide

Weit, weit jenseits der Donnerkuppel: Wo Mad Max niemals zu fahren wagte, fangen die »Powersliders« gerade mal an, warm zu werden.

Die Wörter Erbarmen und Verzeihung gehören nicht zu Ihrem Wortschatz? In der Schule machten Sie immer Witze über den Klassendepp, zogen die Mädchen an den Zöpfen und wagten es sogar, heimlich auf der Toilette zu rauchen? Mit anderen Worten, Sie sind ein gnadenloses Tier? Immer hermarschiert, dieses Rennspiel müßte exakt Ihrer Kragenweite entsprechen. Und jede Wette, im Vergleich zu Ihren Konkurrenten werden Sie trotz aller Unarten immer noch das reinste Lämmchen sein.

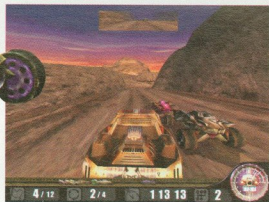


Dieser alte Staudamm wurde von den Powerslidern in ihr Rennen eingebaut. (Voodoo 2)

## Schöne neue Welt

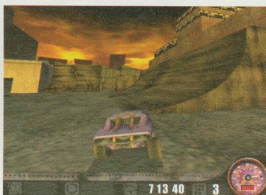
Auf der umweltzerstörten Erde, die als Schauplatz für »Powerslide« dient, leben im Prinzip zwei Gruppen. Die eine hat es vorgezogen, sich unter die Planetenoberfläche zu flüchten, um sich nicht länger schädlichen Einflüssen aussetzen. Die andere hatte diese Chance nicht. Im Überlebenskampf sind große Teile dieses Volksstamms mutiert und verwildert. Die Beschreibungen der insgesamt 32 Fahrer sparen nicht mit ausführlichen Schilderungen ihrer weitestgehend tragischen Lebensgeschichten.

Beiden Fraktionen gemeinsam aber ist die Leidenschaft für Motorsport. Jede Woche treffen sich ihre erfahrensten Vete-

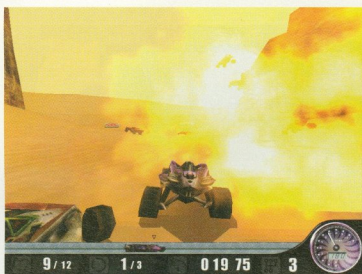


»Macht Platz, ihr Zwerge.« Mit dem gewaltigen, aber schwerfälligen Pickup können Sie leichtere Fahrzeuge problemlos beiseite stoßen. (Voodoo 2)

Alle Wagen sind unzerstörbar, und das ist auch gut so. Die Strecken verlangen den Karossen das Letzte ab. (Voodoo 2)



Auf einer speziellen Stuntstrecke können Sie mit Ihrem fahrenden Panzerschrank die gewagtesten Dinge anstellen. (3Dfx)



Ei, ei, ei. Dieser Fahrer war gar nicht lieb zu seinen Konkurrenten. Eine Cheatwaffe räumte hier gut ab. (Voodoo 2)

entgegen kommt allerdings der Big Beaver, ein massiges Fahrzeug mit hoher Leistung und Höchstgeschwindigkeit. Er steuert sich zugegebenermaßen etwas unstabil, kann aber gut dazu genutzt werden, leichtere Gegnerfahrzeuge von der Strecke zu drängen. Noch besser geht das mit dem titanischen Pickup, der Ihnen allerdings erst anvertraut wird, wenn Sie die beiden leichteren der vier möglichen Meisterschaften gewonnen haben.

Die eleganten, aber skrupellosen Tiefstadtbewohner haben wieder einen anderen Charakter. Ihre Fahrzeuge sind keine gepanzerten Dampframmen, sondern edel und fragil wirkende Konstruktionen. Der Sabre setzt vor allem auf Tempo und Aerodynamik, während der Orc eine fabelhafte Beschleunigung entwickelt, dafür aber nur von sensiblen Gemütern auf der Strecke gehalten werden kann. Mit dem Skeeto, dem besten Wagen der Tiefstädter, wurden die guten Eigenschaften beider Modelle soweit wie möglich kombiniert.

## Martin Schnelle

★★★★★

**+ Gutes Fahrverhalten**

**+ Schickes Endzeit-Szenario**

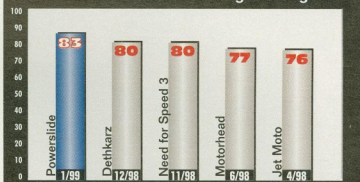
**+ Detaillierte Strecken**

**+ Autos rutschen sehr stark**

Ziemlich unvermutet hat Rathbag eine feine Raselei abgeliefert: Technisch gibt es wenig zu mäkeln, denn die flotte Grafik-Engine setzt die zwar etwas eintönigen, aber sehr gut in das Mad-Max-Szenario passenden Texturen rasant um. Die Fahrzeuge dürfen sich ebenfalls sehen lassen, gehen in den Kurven richtig in die Stoßdämpfer-Knie, und ein sehr schönes physikalisches Modell haben ihnen die Programmierer auch noch spendiert. Beim Aufprall auf eine Wand etwa schleudern die Wagen zurück und taumeln.

Zudem finden aufmerksame Piloten viele Details an den Strecken wie Wasserrohre, durch die man fahren kann, die aber trotzdem keinen tieferen Sinn haben. Außer, daß die Umgebung dadurch wesentlich lebensnäher wird als alles, was man bei Rennspielen bisher gewohnt war. Mein einziger Kritikpunkt ist, daß Powerslide seinem Namen alle Ehre macht: Die Autos schleudern mehr durch die Gegend, als daß sie geradeaus fahren, was nicht jedem liegen wird. Daher brauchen gerade Anfänger etwas Übung.

## PCPLAYER Gesamtwertung im Vergleich



Neben dem ungewöhnlich krassen Szenario überzeugt Powerslide durch technisch makellose Aufbereitung und phantasievolle Streckenführung. Dethkarz, ebenfalls aus Australien, ist eine Mischung aus Rennen fahren und gezielt Gegner abballern. Die altherwürdige Need-for-Speed-Reihe setzt auch beim jüngsten Sprößling auf optimale Fahreigenschaften, sondern auf hohe Atmosphäre und schnieke Luxuskarossen. Motorhead bietet überaus rasante Aktion, kann aber bei der Streckenvielfalt nicht ganz mithalten. Jet Moto ist von allen Spielen das ungewöhnlichste; Sie fahren mit Luftkissengleitern durch leider etwas veraltete Grafik.

## Schönes neues Fahrgefühl

Die Powerslide-Engine gehört zum Besten, was im Bereich Action-Rennspiel jemals entwickelt wurde. Je nach Straßenunterlage, von denen es sehr unterschiedliche gibt, reagieren die Wagen anders. Weicher Sand oder Eis (ein Gletscherkurs) verlangen einen vorausschauenden Blick, auf

## Cheat-Suche

Auf praktisch jedem Kurs sind ein oder mehrere Cheats versteckt, die vor allem den Multiplayer-Modus stark bereichern. Gibt man das jeweilige Codewort während eines Rennens ein, entwickelt Ihr Fahrzeug ganz erstaunliche Kräfte; es kann dann zum Beispiel senkrechte Wände hochfahren oder mit einem Flammenwerfer um sich brüteln. Da es mit zum Spielvergnügen gehört, diese Cheats erst zu entdecken (ein kleiner Adventure-Aspekt), entlarven wir nur einen einzigen.

Auf »The Dam Track« fielen uns die Gleise dieser beschädigten Schwebebahn auf. Wie so viele Objekte lassen auch sie sich über einen nahegelegenen Felshang eingehender besichtigen.



Ist man erst mal auf den Gleisen, muß man ihnen lange folgen und dabei auch über einen zerstörten Strang hinüberspringen. Schließlich münden die Gleise in einer Station.

Wenn Sie die Gleise verlassen und in die Station hineinspringen (kurz vorher mit Anlauf rechts runter), erreichen Sie deren Rückwand, wo diese geheimnisvolle Inschrift prangt. Wie Sie an der kleinen Digitaluhr am unteren rechten Bildrand erkennen, dauerte die ganze Aktion circa vier Minuten.







Unter Software ist die Grafik von Powerslide wirklich hundertermaßen miserabel (Interface-Technik). Wer jetzt noch keine 3D-Karte hat, sollte das schleunigst nachholen.



Schotter oder Erde greifen die Räder schon besser. Aber nur Asphalt reduziert die namensgebenden Slides auf ein Minimum. Es ist daher nicht dumm – sollten Sie sich Hoffnung auf Siege machen – relativ schlitterfreien Untergrund zu nutzen. Nicht ganz einfach: Selbst die unterkühlten Erfolgsmenschen des Untergrunds halten viel von heißen Öfen. Und die freakigen Verwilderten haben, wenn Sie nicht gerade ihren Hautkrebs pflegen, sowieso nichts anderes zu tun, als immer noch mehr PS aus Ihren Schüsseln zu kitzeln. Ohne Übung wird's schwer, die oft dünnen schlackfreien Streckenteile zu treffen. Alle fahrbaren Untersätze besitzen übrigens hervorragende Federungen, die sehr gelungen und realistisch die zuhauf vorhandenen Streckenunebenheiten schlucken. Fahren Sie aber doch einmal zu schnell, kippt Ihr Untersatz zwar um und eventuell aufs Dach, kommt aber

## Udo Hoffmann

★★★★★

Mel Gibsons Filme zeichneten sich durch einige unverwechselbare Besonderheiten aus: archaisches Sozialverhalten (Du geben mir, weil ich viel Kraft); unzünftig überfrisierte Kraftpakete (TUV, was ist das?); apokalyptisches Endzeit-Szenario (Beachten Sie das brennende Ölfeld zu Ihrer Linken). Wer sich in dieser Welt der einfachen Lösungen wohl fühlt, hat das dazu passende Rennspiel gefunden. Die Spielumgebung ist dabei unerreichbar wirklichkeitsnah. Oft genug fahre ich nicht auf einer Rennstrecke, sondern durch eine Gegend, in der sich glücklicherweise auch eine solche befindet.

Es kann lange dauern, bis Sie bemerken, wie geschickt die Kurse ineinander verwoben sind. Oder bis Sie die Fähigkeit besitzen, alle Meisterschaften und Cheats zu gewinnen. Die Computergegner fahren später so unbarmherzig gut, wie man es in einer solchen Umgebung nicht anders erwartet. Doch seien Sie gewarnt: der zynische Humor bei der Charaktervorstellung ist genauso unbarmherzig und stärkster Tobak. Daß die Strecken alle etwas leblos sind, sollte nicht weiter stören; was hätte die australische Firma auch hineinbringen sollen? Atombombenpläne? Geier, die an einer Leiche knabbern? Eine Endzeitwelt ist nun mal eher unbelebt.

**Original-le Kursführung**

**Starke Computergegner**

**Geschwindigkeitsgefühl**

**Technisch toll**

**Leicht leblos**

**Musik eigenartig**

## Powerslide-Fahrer

Es gibt in Powerslide keine namenlosen Kontrahenten, Jeder Fahrer besitzt seine eigene Hintergrundgeschichte. Außerdem wurden alle Kriegsmaschinen ganz eigen lackiert. Das führt soweit, daß sogar die Drehzahlmesser, die man während der Fahrt unten rechts erblickt, nicht nur je nach Fahrzeugmodell individuell gestaltet, sondern auch im Stil des Fahrers bemalt wurden.

In den vier vorrätigen Meisterschaften (Anfänger mit drei, Fortgeschrittenen mit fünf, Experte mit acht und Wahnsinniger mit allen zehn Strecken) werden die Gegner nicht einfach immer besser. Statt dessen kommen neue und bessere hinzu, während die schlechten auscheiden. Ein Beispiel ist der violette Sabre des Yuppies Hardy Buckmeister.



Zählt er in der Fortgeschrittenen-Meisterschaft noch zu Ihren härtesten Gegnern, ist er im Expertenwettbewerb ganz am Ende des Feldes zu finden.

immer wieder auf die Beine. Ein weiteres Beispiel für das gute Modell: Wenn Sie an ein Hindernis andotzen, bleibt Ihr Wagen nicht abrupt stehen (so etwa gesehen bei »Need for Speed 3«), sondern torkelt äußerst realitätsnah in die entgegengesetzte Richtung. (uh)



## Powerslide

Hersteller:	Ratbag/GT Interactive	3D-Karten: Direct3D, 3Dfx, Voodoo 2, Riva
Testversion:	Beta vom November '98	Hardware, Minimum:
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium 166, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch	Hardware, Empfehlung:
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk)	Pentium II/266, Voodoo 2

## PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	60
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	90	Multi-Player:	90

Spielspaß: **83**

# PC PLAYER • ohne CD-ROM

• mit 2 CD-ROMs

• mit 2 CD-ROMs und Vollversion

Noch irgendwelche Wünsche offen?

PC PLAYER gibt's jetzt für jeden Geschmack. Von der Heft-only-Edition für Papierpuristen über PC PLAYER plus mit 2 CDs voller Demos, Videos und Patches bis hin zur Gourmet-Ausgabe PC PLAYER Super plus, jeden Monat zusätzlich mit einer neuen Vollversion.

Trotz aller Unterschiede – in einem stimmen die drei vollkommen überein: unbestechliche Spieletests, knackige Hardwaretips und natürlich die ultimativen Lösungshilfen. Klingt gut? Dann abonnieren Sie die PC PLAYER Ihrer Wahl und sparen dabei auf jeden Fall 15%. Einfach die Karte ausfüllen und ab die Post.

Mit PLAYER'S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!



PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT

Widerrufrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

++Jetzt bestellen++Jetzt bestellen++Jetzt bestellen++Jetzt bestellen++

## Leser-Votum PC PLAYER 1/99

### Wunschkonzert



Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir Artikel zu folgenden Themen:

---

---

---

---

---

---

---

---

### Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 1/99 am besten gefallen:

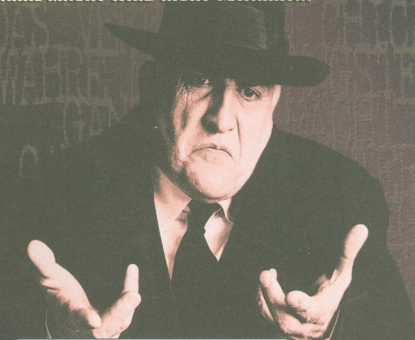
- 1.
- 2.
- 3.

### CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM am besten gefallen:

- 1.
- 2.
- 3.

WAHRE MACHT WIRD NICHT GEWÄHRT...



# Gangsters

ORGANISIERTES VERBRECHEN

...SIE WIRD ERGRIFFEN!



- ☐ PC PLAYER (Jahresabopreis 72,- DM; Studentenabo 62,- DM)
- ☐ PC PLAYER plus mit 2 CDs (Jahresabopreis 129,60 DM; Studentenabo 110,40 DM)
- ☐ PC PLAYER Super plus mit 2 CDs und Vollversion  
(Jahresabopreis 202,80 DM; Studentenabo 174,- DM)

Bitte freimachen  
oder faxen an  
089/200 281 22  
oder E-Mail an  
weka@csj.de

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Strasse, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ. Ort \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen) ☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

☐ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift DPP91

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Bitte mit  
1 DM  
freimachen.

Bitte mit  
1 DM  
reimachen.

Antwort

WEKA  
Consumer Medien GmbH  
PC PLAYER plus Redaktion  
Gruber Straße 46a

85586 Poing

## An die PC Player-Redaktion

von:

Name \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

Land - PLZ, Ort

**Wertungen für die Charts:** Sind Sie an der Historie einzelner  
Meine aktuellen Lieblingsspiele: Spielehersteller interessiert?

1. \_\_\_\_\_ ☐ Ja, immer her damit.

2. \_\_\_\_\_ ☐ Ja, aber bitte nur die großen  
Spieleproduzenten.

☐ la. immer her damit.

☐ Ja, aber bitte nur die großen Spieleproduzenten.

☐ Nein, spart Euch die Seiten für Test, etc..

**Bester Spiele-Hersteller  
des Monats:**

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.



ROLAND AUSTIN



MANFRED DWY



UDO HOFFMANN



THOMAS KÖGLMAYR



MARTIN SCHNELLE



THOMAS WERNER

Spiele	Genre	Punkte	ROLAND AUSTIN	MANFRED DWY	UDO HOFFMANN	THOMAS KÖGLMAYR	MARTIN SCHNELLE	THOMAS WERNER	Seite
FIFA 99	Sport	92	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	186
NBA Live 99	Sport	90	★★★★	★★★★	★★★★	-	-	★★★★	218
Grim Fandango	Adventure	89	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	102
World War 2 Fighters	Flugsimulation	86	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	142
Fallout 2	Rollenspiel	85	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	194
Oddworld: Abe's Exoddus	Action-Adventure	85	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	146
Siedler 3	Wirtschaftssim.	85	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	116
King's Quest 8: Maske der Ewigkeit	Adventure	84	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★	★★★★	110
Powerslide	Rennspiel	83	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	128
Heretic 2	Action	82	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	190
Tomb Raider 3	Action-Adventure	81	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	134
Lords of Magic: Legends of Urak	Zusatz-CD	80	-	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	212
Gangsters	Wirtschaftssim.	77	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	124
Glover	Geschicklichkeit	75	★★★★	★★★★	★★	★★	★★★★	★★★★	198
Apache/Havoc	Flugsimulation	73	★★	★★	★★	-	★★★★	-	160
Enemy Infestation	Strategie	72	★★★★	★★	★★★★	★★	★★★★	★★★★	206
Trespasser	Action	71	★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	202
Global Domination	Strategie-Action	70	★★	★★	★★★★	★★	★★	★★★★	184
John Saults Blackstone Chroniken	Adventure	70	★★★★	★★	★★★★	★★	-	★★	200
Sin	Action	70	★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	220
Asteroids	Action	68	★★★★	★★	★★	★★	★★	★★	210
Mana - Der Weg der schwarzen...	Rollenspiel	68	-	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	150
Spec Ops: Ranger Team Bravo	Zusatz-CD	67	★★	★★	★★	★★★★	★★★★	★★	211
Moto Racer 2	Rennspiel	66	★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	224
Incoming: Subversion	Action	65	★★★★	★★	-	★★★★	-	★★★★	162
Scotland Yard	Strategie	65	-	★★	★★	-	★★★★	★★★★	162
Liath	Adventure	64	★★★★	★★	★★★★	★★	-	★★★★	158
War of the Worlds	Strategie	63	★★	★★	★★★★	★★	★★★★	★★	204
Axis and Allies	Strategie	62	★★	★★	★★	★★	★★★★	★★	215
Wargasm	Strategie-Action	62	-	★★	★★	★★	★★★★	★★★★	182
3D Ultra Pinball Turbo Racing	Flipper	60	★★★★	★★	★★	★★	-	★★★★	227
Rival Realms	Rollenspiel	60	-	★★	-	★★	★★	★★	201
Tunguska	Action-Adventure	60	★★	★★	★★★★	★★	-	★★	145
Excessive Speed	Rennspiel	59	★★	★★	★★	★★	★★★★	★★	225
Centipede	Action	56	★★★★	★★	★★	-	★★	★★	208
Stratego	Strategie	56	★★	★★	★★	★★	★★★★	★★	216
VR Baseball 2000	Sport	55	★★★★	★★	-	★★★★	-	-	164
Newman Haas Racing	Rennspiel	54	★★	★★	★★	★★	★★★★	★★	181
Enemy Zero	Adventure	52	★★	★★	★★	★★	-	★★	140
Grand Touring	Rennspiel	52	★★	★★★★	★★	★★	★★★★	-	156
Microsoft Pinball Arcade	Flipper	52	★★★★	★★	★★	★★	★★★★	★★	226
Battlezone: Battlegrounds	Zusatz-CD	49	-	★★	★★	★★	★★★★	★★	163
Space Bunnies must die	Action-Adventure	49	★★★★	★★	★★	★★	★★	★★	138
Manhattan	Wirtschaftssim.	48	★★	★★	★★	-	-	★★	209
Crime Killer	Action	41	★★	★★	★★	★★	★★	★★	228
Buggy	Rennspiel	34	★★	★★	★★	★★	★★	★★	228
Guimo	Geschicklichkeit	29	★★	★★	★★	★★	★★	★★	201
Latex	Adventure	21	★★	★★	★★	★★★★	★★	★★	227
Metro-Police	Action	11	★★	★★	★★	★★	★★	★★	211
Speedy Zone 2	Rennspiel	7	★★	★★	★★	★★	★★	-	225



Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

# Tomb Raider 3

## The Adventures of Lara Croft

Die deutschlandweit über 700 000 Vorbestellungen sprechen eine deutliche Sprache: Kaum ein anderer digitaler Auftritt wurde dringlicher herbeigeseht als der dritte von Lara Croft, der Femme fatale unter den Action-Adventures.

Ob das damit zusammenhängt, daß auch um keine andere digitale Persönlichkeit in den letzten zwölf Monaten ein derartiger Zirkus veranstaltet wurde wie um die Hauptdarstellerin der »Tomb Raider«-Serie? Wann immer in der Öffentlichkeit von der schönen neuen Computerspielwelt die Rede war, konnte man sicher sein, daß dabei auch die wohlgeformte Action-Heroine ausgiebig Erwähnung fand. Trotzdem soll es ein paar Leute geben, die immer noch nicht wissen, um wen es sich hier eigentlich handelt. Denen sei gesagt, daß die gute Lara sozusagen das weibliche Pendant zu Indiana Jones ist. Die britische Archäologin bereist auf ihrer Suche nach antiken Relikten die gesamte Welt und schlägt sich dort mit aggressiven Zwei- und Vierbeinern herum. Da jedoch ordinäres Herumprügeln ihren Fingernägeln schaden könnte, verläßt sie sich lieber auf ihre beiden mit unendlicher Munition

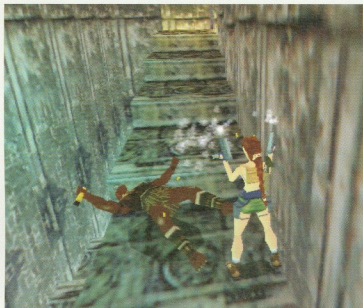


Sei nie unbewaffnet, denn die kleinen Piranhas werden nicht warten. (3Dfx)

gesegneten Revolver. Zumal es vollkommen genügt, nur ungefähr in die Richtung der Feinde zu zielen, um dabei ins Schwarze zu treffen. Die gehorsam Ihren Tastaturbefehlen folgende Lara kann nicht bloß laufen, rennen und schwimmen sowie das eine oder andere Vehikel steuern, sondern auch Sprünge und Rückwärtssalti ausführen sowie sich an Kisten und Felsen hochziehen und daran entlanghangeln. Neuerdings kriecht sie auf Befehl auch durch niedrige Gänge, entkommt mit einem Blitzspurt vielen Gefahrenzonen und schwingt sich wie weiland Tarzan an einer Liane durch den Pixeldschungel. Sie erblicken das selbst aus der Perspektive der dritten Person, dadurch sehen Sie von Lara zumeist auch nur die Kehrseite. Bei sämtlichen Bewegungen bleiben Sie aber gut im Bilde, denn die neugierige Kamera schwenkt stets automatisch mit.

### Lara hier und Lara dort

Während Lara bei den Vorgängern Atlantis respektive China bereiste, führt sie ihr dritter Ausflug gleich an fünf Örtlichkeiten (siehe Extrakasten). Dort sucht sie nach vier Artefakten, welche einem Meteoriten entstammen und die Eigenschaft haben, das genetische Material von Tieren zu ändern. Dies ist auch der tiefere Grund dafür, warum Lara unterwegs mit zahlreichen mutierten Tieren aneinandergerät. Neben den beiden besagten Pistolen findet Lara unterwegs sieben weitere Schießsprügel: Im einzelnen wären dies ein Gewehr, eine MP 5, ein Paar Uzis und eine Geierpistole; darüber hinaus gibt es einen Raketenwerfer, einen Granatwerfer sowie eine Harpune für den Unterwasser-Einsatz. Allerdings existieren für all diese Witwenmacher nur

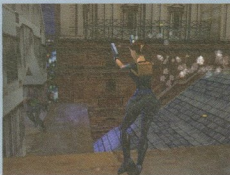


Das Blasrohr des Indios verschießt vergiftete Pfeile, daher sollte er schnellstens unschädlich gemacht werden. (3Dfx)

## Fünf neue Welten



In Indien kämpfen Sie sich vornehmlich durch den Dschungel, ab und an wollen auch ein paar Felsformationen erstiegen werden. Einige der Abgründe können Sie nur unter Zuhilfenahme dieses schweren Motorrades meistern.



London zeigt sich eher von seiner verrottenen Seite. Sie besuchen zumeist düstere Hinterhöfe und abgetakelte U-Bahnstationen, in denen sich allerlei zwielichtiges Gesindel herumtreibt.

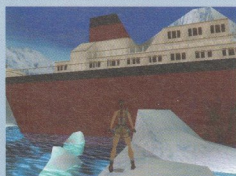


Mit ihren phantastischen Wasserfällen und kristallklaren Seen bietet die Landschaft der Südsee den vielleicht schönsten Anblick. Aber der hübsche Schein ist ein trügerischer, denn neben gefährlichen Fischen treiben auch blasrohrbewaffnete Eingeborene ihr Unwesen.



In der Wüste Nevadas und dort inmitten eines Sperrgebiets steht das geheime Versuchslabor Area 51. Dieser Level erinnert am stärksten an die üblichen 3D-Shooter, originellerweise muß Lara aber gerade hier die meiste Zeit auf ihre gesamte Ausrüstung verzichten.

Während Sie in den beiden Vorgängern schon brav eine Episode nach der anderen abzuarbeiten hatten, ist dies bei Laras dritter Reise nicht durchgehend der Fall. Sie starten das Abenteuer stets in Indien, die drei nachfolgenden Etappen London, Nevada und Südsee können Sie dagegen in beliebiger Reihenfolge angehen – müssen allerdings eine einmal begonnene Reise dann aber auch beenden. Das Ziel in jeder dieser Episoden besteht im Auffinden eines der vier Artefakte, danach geht es zwecks großem Finale zum Südpol. Praktisch alle 20 Level enthalten auch mehrere Geheimräume mit Extrawaffen, Munition und Heilkoffern. Die müssen nicht unbedingt aufgestöbert werden, doch sie erleichtern das spätere Vorankommen unheimlich. Wie viele dieser Geheimräume Sie bereits entdeckt haben, zeigt eine separate Statistik an.



Zum großen Showdown geht es zu guter Letzt in die Antarktis. Dort besucht Lara einen Meteoritenkrater sowie eine verlassene Mine und nimmt dort sowohl menschlichen als auch tierischen Abschaum aufs Korn.

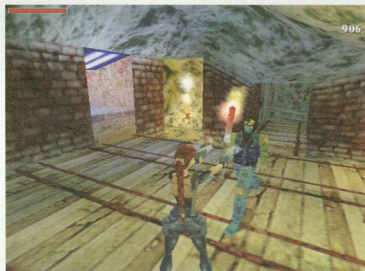
sehr begrenzte Munitionsvorräte, ihr Einsatz sollte also wohlüberlegt sein. Das selbe gilt für die spärlich anzutreffenden

Erste-Hilfe-Koffer, die Lara ebenso wie die Schießprügel bis zum Gebrauch in ihrem Inventar parkt. Gegnertechnisch müssen Sie sich auf allerlei Getier von Tigern über Schlangen, Geier, Ratten und Bären bis hin zu Wölfen gefaßt machen, auch die aus dem ersten Teil bekannten Saurier treten wieder auf.

Der Biß einiger Untiere ist übrigens giftig und führt unweigerlich zum Heldinrentod, wenn diese darauf nicht sofort einen der Heilkoffer zur Brust nimmt. Neben den teilweise überdimensionierten Vertretern der feindlichen Fauna treten auch humane Gegner wie etwa Militärpolizisten, Rowdys oder Eingeborene auf. Die schlagen vornehmlich mit ihren Fäusten, Fackeln und Knüppeln zu, die Gefährlicheren besitzen Maschinengewehre, vergiftete Blasrohre oder gar Strahlenkanonen. Menschliches Blut wird übrigens nicht vergossen, statt dessen rieselt violetter Staub aus den gefallen Schurken.

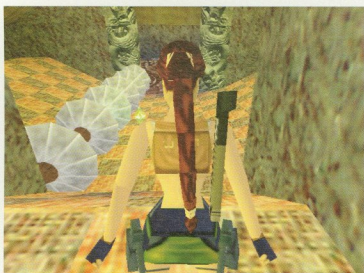
### Lara gestern und heute

Verglichen mit den doch um einiges metzelfreudigeren Vorgängern hat die Gegnermasse deutlich abgenommen. Daher werden Sie weniger Zeit mit Schießereien, um so mehr dafür mit den vielen Knobeleinlagen verbringen. So müssen Sie die üblichen Schlüssel auffinden, um versperrte Türen zu öffnen oder Kisten im »Sokoban«-Stil so verschieben, daß sie eine



So kennt man den öffentlichen Nahverkehr: Rowdys in der U-Bahn von London. (3Dfx)

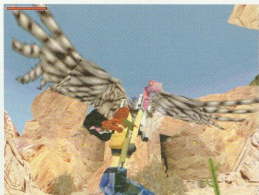




▲ Eine haarige Sache: Wie kommt Lara bloß an der umherrollenden Todessäge vorbei? (Riva)

besteigbare Treppe bilden. Fast noch schwieriger ist es, in scheinbar unüberwindbaren Bergketten, Labyrinth und Gebirgsbächen nach Aufstiegen, Aus- oder Umwegen zu suchen. Diese teilweise recht kniffligen Aufgaben werden durch die schillernd-bunte Optik nicht eben erleichtert. Oftmals entpuppt sich die scheinbar solide Erde als tödlicher Treibsand, und eine vorgeblich trittfeste Plattform ist in Wirklichkeit ein löchriges Blätterdach, unter dem ein mit Stacheldraht geschmückter Abgrund gähnt.

Rein äußerlich sieht die aus Polygonen zusammengesetzte Lara fast genauso aus wie einst im Mai. Dies ist auch kaum verwunderlich, denn für Tomb Raider 3 kam die bereits für den Vorgänger benutzte Grafik-Engine wieder zum Einsatz. Daher wirkt die Lady trotz etwas geschärfter Konturen immer noch ziemlich kantig, zudem besitzen weder sie noch ihre Gegner das geringste Talent für Gesichtsmimik. Nichtsdestotrotz bewegt sie sich erstaunlich geschmeidig, und ihre gewaltigen



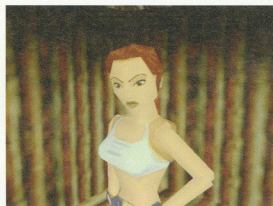
Geier Sturzflug in der Wüste Nevadas. Noch gefährlicher sind allerdings Treibsand und Giftschlangen. (3Dfx)

Sprünge und eleganten Spezialbewegungen sind selbst in »Half-Life«-Zeiten noch recht ansehnlich. Dies gilt auch und gerade dann, wenn sie zeitweise ein Motorbike oder ein Kajak besteigt, um Hindernisse zu überwinden.

## Lara leuchtet

Teile der Landschaften und Gebäude wurden aus kleinen Dreiecken zusammengesetzt, dadurch wirken sie sowohl etwas plastischer als auch weicher. Darüber hinaus ermöglicht diese Technik neue Gebäudeformen wie mehrstöckige Bauten oder soft abgestufte Felsformationen. Mit Abstand am eindrucksvollsten sind jedoch die Verbesserungen bei den Lichteffekten: So kräuselt sich das schimmernde Wasser, wenn Lara darin

plätscht, und manchmal sorgt ein ganzes Potpourri aus Feuer, Fackeln, Rauchwolken, Reflexionen, Transparenzeffekten und Explosionen für ein überwältigendes Farbenspiel. Dazu regnet oder schneit es an einigen Orten, und selbst Laras Atem tritt in kalten Regionen als kleines Dampfwölkchen in Erscheinung. Gegen diese Orgie aus Licht und Farben wirkt der Einsatz der akustischen Effekte geradezu geizig. Abgesehen von den Zwischensequenzen, in denen die Handlung mit deutscher Sprachausgabe vorangetrieben wird, bekommen die Ohren nur wenige gedämpfte Geräusche zu hören – dies aber mit Absicht, denn um so größer ist natürlich auch das Entsetzen, wenn die unheimliche Stille plötzlich von einem Wolfsheulen unterbrochen wird. (md)



Selbst in den Zwischensequenzen kennt Lara nur einen Gesichtsausdruck.



Die Lichteffekte haben gegenüber dem Vorgänger erheblich an Qualität zugelegt. (3Dfx)

## Tomb Raider 3

Hersteller:	Core Design/Eidos	3D-Karten:	3Dfx, Direct3D, Riva
Testversion:	Beta vom November '98	Hardware, Minimum:	Pentium 133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	-		

## PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	-

Spispaß:

81

# Meinungen zu Tomb Raider 3

## + Prachtvolle Lichteffekte

## + Fünf unterschiedliche Welten

## + Geringe Hardwareanforderungen

Vergessen wir mal für einen Moment das ganze Marketinggedröhne, welches uns seit Monaten aus Funk, TV und fast sämtlichen Computerspielmagazinen entgegenplärrt, um zu einem objektiven Urteil in dieser Angelegenheit zu kommen. Und das lautet so:

Auch im dritten Anlauf hat die gute Lara zwar kaum dazugelernt, aber auch nur unwesentlich an Charme verloren, denn all ihre bekannten Qualitäten

sind wieder mit von der Partie: ebenso prachtvolle wie unterschiedliche Landschaften und zahlreiche Geschicklichkeitseinlagen, die zwar niemals einfach, aber auch an keiner Stelle unfair sind. Die Anzahl der Gegner hat etwas nachgelassen, nicht aber die Spannung. Zudem konzentriert sich Lara

**„Sie ist sexy, aufregend, spannend - oder mit anderen Worten einfach Kult.“**

diesmal etwas mehr auf Knochen und waghalsige Sprungkombinationen. Sicherlich, es wäre in Zeiten von Half-Life und Konsorten langsam mal überfällig, daß Core Design eine verbesserte Grafik-Engine vorlegt und der guten Lara beispielsweise eine Mimik verpaßt. Wenn zudem die Labyrinthine im hoffentlich kommenden vierten Auftritt noch verzwickter werden, dann sind ein Automapping

oder zumindest einige spielerische Hinweise Pflicht. Schließlich liegen mit Titeln wie Heretic 2 bereits hochkarätige Konkurrenten auf der Lauer. Trotz all ihrer kleinen Schwächen hat die gute Lara aber etwas an sich, wovon die meisten Neider nach wie vor nur träumen können

Manfred Düy ★★★★★

+ Verglichen mit dem zweiten Teil nur minimal verbessert

## + Lara höchstpersönlich

## + Abwechslungsreich

## + Spannend

Ein bißchen erinnert mich ja Lara Croft an Verona Feldbusch: Sie ist in aller Munde, aber keiner weiß so recht, warum. Sicherlich hat Tomb Raider 3 seine Qualitäten, es ist ungemein atmosphärisch und optisch abwechslungsreich, an manchen Stellen gar atemberaubend. Dazu gibt es eine stimmige Hintergrundgeschichte, spektakuläre Kame- raeinstellungen und Gegner, die ein wenig an Finesse und Geschwindigkeit zugelegt haben. Und wenn Lara in der Südsee unter lauter Fischen und Luftblasen umherschwimmt, dann gerät man(n) schon ins Träumen.

Der ganz große Entwicklungssprung im Vergleich zum Vorgänger wird jedoch nicht geboten, und ein paar Geg-



ner mehr hätten nicht geschadet. Außerdem stellen sich hier wieder die altbekannten Mängel ein: Öfters mal übersehe ich in der gelegentlich kantig texturierten

Landschaft eine Plattform oder halte umgekehrt ein Blätterdach für eine ebensole. Auch sind viele der teils teuflisch schweren Stellen nur nach dem »Versuch-und-stirb«-System zu meistern, kleine Hinweise sucht man meist vergebens. Aber ich gehe mal davon aus - oder vielmehr wünsche mir, daß wir noch nicht den letzten Auftritt von Lara gesehen haben. Denn bei aller berechtigten Kleinkritik kann auch ich mich den Reizen dieser akrobatischen Archäologin kaum entziehen.

Udo Hoffmann ★★★★★

+ Sehr schwere Rätsel

+ Zu wenige Gegner

## + Neue, komplexe Szenarien

## + Es ist halt Tomb Raider

Lara hier, Lara dort, bald an wirklich jedem Ort. Man kann Eidos nicht vorwerfen, ein schlechtes Marketing für ihre Vorzeigeheldin zu fahren - ob auf Bild-Zeitung, im Ärzte-Video oder auf Plakatwänden, überall grinst einem die im Alter sicher an Rückenschmerzen leidende Dame entgegen. Doch auch, wenn so der bundesweite Lara-Bekanntheitsgrad deutlich ansteigt - jemand, der noch nie einen Tomb-Raider-Teil auf der Festplatte gehabt hat, ist durch die steile Lernkurve mit genauesten Sprungkünsten und nicht geringer Rätseldichte bereits zu Anfang leicht überfordert. Dazu ist die Grafik-Engine ist deutlich in die Jahre gekommen: Selbst 3D-beschleunigt wabern die Poly-



gone blockartig umher. Farne, Moose und anderes Grün ist flach wie eine Flunder-nicht sonderlich realistisch. Schade auch, daß die Kameraperspektive noch immer nicht frei positionierbar ist - bei Koller-

ge King's Quest 8 rennt Held Connor in eine Richtung, während ich frei in jede andere schauen darf. Dazu muß die gute Lara immer erst mühsam stehenbleiben und die Finger von den Steuertasten genommen werden. Dennoch: Dank überbordender Polygon-Busen wird sich Fräulein Crofts neuestes Abenteuer wie geschnitten Brot verkaufen - die mittelprächtige Grafik setzt keine Einheit mehr um und sollte für Laras nächsten Auftritt dringend generalüberholt werden.

Roland Austinat ★★★

+ Veraltete Grafik und Steuerung

+ Sehr wenige Gegner

+ Laras Zopf flat-tert wie eine Windhose

+ Innovationsarmut à la SPD



Action-Adventure für Fortgeschrittene

# Space Bunnies must die

**Tomb Raider trifft Super Mario: Bei diesem 3D-Action-Jump-and-run dürfen Sie nach Herzenslust fiese Hoppelhasen bekämpfen. Besser gesagt Sie dürften, wenn die Entwickler ihre Hausarbeiten gemacht hätten.**

**A**ußerirdische Langohren haben Allison's Schwester Jocelyn geklaut. Nun macht sich die treue Seele auf den Weg, ihre Schwester wieder zu befreien. In bewährter »Tomb Raider«-Manier läuft das Kurvenwunder dabei vor der Nase des Spielers herum. Auftauchende Kaninchen, meistens mit irgend etwas Unangenehmem bewaffnet, macht sie zunächst mit ihrer unbegrenzt munitionierten Standardwumme platt. Später gibt es durchschlagskräftigere Geschosse, die aber Stück für Stück eingesammelt werden müssen. Kennt man alles.

Interessanterweise lieben es die Hoppelmäner zu tanzen, wobei sie dann völlig harmlos sind. Lässt Allison also ihre wohlproportionierten Hüften rhythmisch kreisen, fangen auch die Hasen an mitzutanzten – und lassen sich bequem beobachten. Vorher muß Allison jedoch zehn mutierte Möhren finden, die irgendwo im Level herumliegen. Mit denen kann man Teleporter aktivieren,



Hangelnd, laufend und springend kämpft sich Allison durch die recht komplexen Level. (3Dfx)

Mit einer Musik-CD kann man diesen Mutanten zähmen und dann auf ihm reiten. (3Dfx)



um andere Orte dieses Spielabschnitts zu erreichen. Auch bunte Bälle wollen eingesammelt werden, die dazu passenden, gleichfarbigen Schalter aktivieren wiederum Plattformen, Hubschrauber und Türen.

Um an die Möhren und Bälle zu gelangen, muß Allison Wände erklimmen, auf Leitern klettern, über Abgründe springen und an Decken entlanghangeln. Dabei sollte sie tunlichst auf unfreudlich platzierte Fallen und Lava- beziehungsweise Säureflüsse achten. Außerdem stößt sie in jedem Level auf eine CD; mit dem darauf gespeicherten Song kann sie Menschen-Mutanten zähmen, auf daß sie diese dann als Reittier benutzt. Schließlich und endlich muß sie in jedem Abschnitt auch noch dem Level-Boß sein Zepher entreißen, denn dieses Kleinod benötigt sie unbedingt, um ihre Schwester im letzten Level zu befreien. (hf)

## Henrik Fisch

★★★

**+ Abgedrehte Story**

**+ Komplexer Levelaufbau**

Hört sich doch alles erst einmal ganz nett an, oder? Kommen wir zu den K.o.-Kriterien. Erster Faustschlag, die Grafik: Die ist so unausgewogen, daß man in einigen Höhlen kaum weiß, ob da nun ein Gang oder eine Wand ist. Zweiter Hieb, die Hardware-Anforderungen: Ich toleriere es langsam nicht mehr, daß Hersteller bewußt (zu) niedrige Angaben auf die Verpackung schreiben, um so noch ein paar ahnungslose Besitzer schwächerer Computer abzuzocken. Darüber hinaus sind die Ladezeiten auch bei einem Normal-Computer schlichtweg nervig. Kleine Preisfrage an den Hersteller: Warum laufen Edel-3D-Spiele wie Hexen 2, Unreal und Half-Life auf einem Pentium/200MMX mit 32 MByte RAM und Voodoo1-Karte flüssig, Euer Spiel aber nicht? Liegt es vielleicht an Euren Programmierkünsten? Viel Spaß beim Grübeln. Dritter Tiefschlag, die Gegner: Von tumblenden Kanonentrümern bis fast unbesiegbare ist alles drin. Und wieder einmal heißt es »Spielstand laden«. Vierter und letzter Punch, die Steuerung: »Hakelig« wäre ein Lob. Sehr oft bekommt das Spiel erst nach einer halben Ewigkeit mit, daß man die Sprung-Taste längst losgelassen hat, die ahnungslose Allison macht inzwischen munter einen weiteren Hüpfen, der sie geradewegs in den Abgrund führt. Noch Fragen?

**• Steuerung, Grafik, Animation und der ganze Rest**

## Space Bunnies must die

Hersteller: Ripcord/Panasonic  
Testversion: Verkaufsversion 1.0  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Englisch (Deutsch geplant)  
Multi-Player: -

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx  
Hardware, Minimum: Pentium/200, 64 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: PentiumII/300, 128 MByte RAM, 3D-Karte

## PC PLAYER Wertung

Grafik: **50**  Sound: **50**   
Einstieg: **30**  Komplexität: **70**   
Steuerung: **30**  Multi-Player: -

Spielspaß: **49**

**PC, Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast**

### So finden Sie Ihr Spiel :

- 1: Action    2: Simulation    e : engl. Spiel  
3: Adventure    4: Sport    e/d: deut. Anleitung  
5: Rollenspiel    6: Geschickl.    d : kompl. deutsch  
7: Sammlung    8: Strategie    zus: ZusatzCD

**CROSS Münster**

**Am Stadtgraben 50  
Pavillion Stadtmitte**

Mo - Fr 10.30 - 19.00

Sa 10.30-14.00

Körnebachstr. 95      44143 Dortmund  
nahe Alpha-City-Center

**Tel. 0231 - 53 11 334**

**Fax. 0231 - 53 11 333**

Mo - Fr 10.00 - 18.30      Sa 10.00 - 14.00

**Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!**

## PC SPIELE

Elephant (30fx)	d	1 59
Age of Empires	d	8 68
Age of Empires; Rise of Rome	d	zus 65
Alpha Centauri	d	8 78
Airline Tycoon	d	8 68
Allegory	d	8 68
Amo 1602: New Israel...	d	zus 33
Apache Havoc* (30fx)	d	2 74
Asghar	d	1 77
Autobahn Racer (30fx)	d	2 55
Baldur's Gate*	e	8 80
Bundesliga Fußballmanager	d	8 78
Bundesliga Manager 98	d	8 68
Bus Driver	d	8 78
Castrol Honda Superbike (30fx)	d	2 77
Colin McRae Rally (30fx)	d	1 78
Combat Flight Simulator (30fx)	d	2 96
Command & Conquer 3*	d	8 84
Command & Conquer	d	zus 19
Commands	d	8 78
Conquest of Paradise (30fx)	d	8 78
Control Fireplace Mission	d	zus 88
Creatures 2	d	2 74
Dakotans* (30fx)	e	1 88
Dark Project (30fx)	d	1 77
Deathrap Dungeon (30fx)	e	1 59
Delta Force (30fx)	e	1 78
Dino Gates	d	8 78
Dominion (30fx)	d	8 78
DiesDied 3	d	8 74
Dominion - Storm over Gift	d	8 74
Dune 2000	d	8 74
Dynasty General	d	8 78
Energy Zero* (30fx)	d	1 68
European War* (30fx)	d	2 68
F-16 Fighting Falcon	d	2 78
F22 Total Air War (30fx)	d	2 78
Falcon 4.0* (30fx)	d	2 77
Fallout 2	e	8 78
Final Fantasy 7 (30fx)	d	5 78
FIFA Soccer 99* (30fx)	d	4 88
Fighting Squadron* (30fx)	d	2 77
Fish Frenzy	d	2 77
Garage	d	8 78
Global Domination*	d	8 77
Grand Prix 500 com (30fx)	d	2 77
Grand Prix Legends (30fx)	d	2 77
Grand Touring (30fx)	d	2 74
Grand Frangendo	d	3 84
Great Escape (30fx)	e	zus 40
Half-Life (30fx)	d	8 78
Hattrick Wins*	d	2 78
Heart of Darkness	d	1 60
Heavy Gear 2* (30fx)	d	1 77
H.E.D.Z. (30fx)	d	1 77
Hercules*	e	1 77
Hip Hop	d	1 52
Indiana Jones 5* (30fx)	d	2 77
Israeli Air Force 30 (30fx)	d	2 74
Jagged Alliance 2*	d	8 78
John Madden NFL 99 (30fx)	d	4 78
King's Quest 8	e	3 98
Knights Honor Guard (30fx)	e	1 68
Knights and Merchants	d	8 68
Land 59*	d	8 78
LMK*	d	5 84
Mastermind*	d	1 78
Mayday	d	8 74
Mans*	d	1 77
Mechanotron	d	8 68
Melty & Magic 6	d	5 68
Military Action (30fx)	e	2 74
Monkey Island 4	d	2 74
Monocross Madness (30fx)	d	4 84
Motor Racer 2* (30fx)	d	2 77
Myth 2*	e	8 80

## PC SPIELE

LA Live/90 (3D)	e	1	59	AK
ed for Speed 3 (3D)	d	2	78	AK
wman Has Racing (3D)	d	2	77	AK
hobby 99 (3D)	d	4	78	BU
ic. E. 100 (3D)	d	1	78	BU
D.T. (3D)	d	1	78	BU
world: Abe's Exodus	d	1	74	BU
icant '3D (3D)	d	1	89	BU
izza Synthe	d	8	69	BU
ymbolic - Hyde' (3D)	d	1	77	BU
ic quest SWAT2	d	3	69	BU
Police - The Beginning	d	8	89	BU
Pinball: Big Race USA	d	2	74	BU
cing Simulation 2 (3D)	d	2	84	BU
lroad Tycoon 2	d	8	79	BU
age of Mages	d	5	84	BU
inbow 3 (3D)	d	1	79	GR
ed Guard	d	3	89	GR
ing 64	d	1	74	GR
nt Hero	d	3	79	GR
quintal' (3D)	d	1	77	GR
des der Nibelungen (3D)	d	8	78	GR
erwird	d	3	77	GR
...tless.com	d	1	89	GR
GA: Age of Vikings	d	1	77	IN
Logo	d	1	84	IN
ay 3000"	d	1	84	IN
...tless.com	d	1	77	IN

### Die Sahne-Stücke:

ATI All in Wonder Pro 8 MB	329.-
Creative Blaster Riva 16 MB	319.-
Diamond Viper V550 16 MB	319.-
Soundblaster 64 PCI	65.-

**CROSS** ...natürlich geht das!

Händleranfragen erwünscht !

## Angebote

[illegible]

Annihilation Mission	d	zus	35
Craft 2	d	8	29
Grade 2 Darklands Dining	d	8	29

Commander 4	d	2	35
Commander 5	d	2	39
ms 2	d	8	35
Der GroÙinquisitor	d	3	25

## PC-Bundles

of Voodoo Compilation	d	7	55
ner's Nuclear Assault	n	Speed Special Edition	
ing Collectors Edition	e	1	79
ng, Tie Fighter 2-Wings, Tie Fighter Flight School			
Games Science Fiction	d	1	69
Commander 4-Phantom and Crusader 4-Regiment			
Games Simulation	e/d	2	69
Pack 7: Eagle Riders	s	4	44
Pack 7: Eagle Riders	s	4	44
Pack 7: Eagle Riders	s	4	44
Pack 9	d	7	69
Pack 9 Timeless Horizons 70 Discount 7 FZP			
Games	d	7	39
imal Wars, Enemy Forces, Backdoor Sea, Earthworm			

## Hardware

## Alles im Griff?

avis Gamepad Pro	55
avis Gamepad X-Terminator	99
rosft Sidewinder Gamepad	66
rosft Sidewinder Freestyle Pad	125
avis Analog Pro Joystick	35
rosft Sidewinder Precision Pro	119
rosft Sidewinder Force Feedback	249
al Formula Sprint Lenrad+Pedale	129
al Formula Force Feedback Wheel	369
al Leader Force Feedback Lenrad	269
al Force Feedback Lenrad	359

### Unsere Spiele des Monats:

**Half-Life (blutig)** 79,-  
Denn Sie wußten nicht, was Sie taten!  
Maxi Gamer Phoenix + Half-Life Day 1 nur 299,-

**Heretic II \*** 77,-  
Phantasie wird zur Realität!  
Unglaublich Ungeschnitten!

**Tomb Raider 3** 84,-  
Können Sie auf Ihr Nein sagen? Mit 30 fx wohl nicht!

## Top - Spiele auf CD ROM

**FIFA 99** Komplett deutsch

Mit Originaldaten der Saison 98/99.  
Das wohl perfekte Fußballspiel.

Top-Spiele  
Toni-Preise!  nur **89,-**

**Play the Game komplett nur 69,-**  
FIFA Soccer 98, FIFA Soccer Manager, Need for Speed  
2 Special Edition, Nuclear Strike, Dungeon Keeper, Der  
Industriegigant, T.F.X. 3: F22 Air Dominance Fighter  
Floyd, Seven Kingdoms, KKND 2 - Krossfire, Blieftul  
Rally, Blieftul Fun, Lands of Lore 2, NHL Powerplay  
Hockey, Command & Conquer 1 (SVGA)

**Dark Project\*** Komplett  
deutsch  
**Der Meisterdieb**  
Top-Spiele  
Top-Preis!  nur **79,-**

**Gold Games 3 komplett nur 59,-**  
Tomb Raider 1, Have a N.I.C.E. Day, Links LS 98  
Demonworld, Joint Strike Fighter, Pazifik Admiral  
Bundesliga Manager 97 Gold, WarBirds, War Wind 2  
Panzer General 3D, G-Nome, Virtua Fighter 2, Soldier  
at War, P.O.D., World Football, Flying Corps, Big  
Cyclone, Sea Culture, Street Racer, Edh 2149, Jäger





**Trespasser** Komplett  
englisch  
Jurassic Park 2: Lost Worlds in 3D.  
Die Dinojägerin kommt ungekürzt!  
Top-Spiele  **79**

**NBA 99** Komplettdeutsch  
Englische Version für nur 89,- DM!  
Top-Spiele  **79,-**

**Weihnachten mit Köpfchen!**

Gangsters *	d	79.-
Myth 2 *	e	89.-
Die Siedler 3	d	74.-
Fallout 2	e	79.-

Die Rentiere von Santa Claus		
Moto Racer 2 *	d	79,-
Powerslide *	e	79,-
Dethkarz *	d	74,-
Carmageddon 2	e	79,-

Die Rute vom Weihnachtsmann			
Delta Force		e	79,-
Asghan *		e	89,-
SIN (UNCUT)		e	77,-
King's Quest 8 *		e	99,-

Missionen als Zweitgeschenke		
Anno 1602	d	33,-
Age of Empires	d	65,-
Unreal * 	e	39,-
Starcraft Broodwars* e	e	39,-

Fliegende Engel für Christmas			
European Air War		d	69.-
Fighter Squadron		d	77.-
Falcon 4.0 *		d	77.-
Apache Havoc *		d	74.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20,- DM). Post Nachnahme 10,- DM + 3,- DM Lastschrift portofrei ab Lieferung von 2 Artikeln mit Formular+Kreditkarte. Als Vorkasse (+ 5 DM Porto) wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Post NN: Portofrei ab 180,- DM (lieferbare Software) Bestellwert !

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenausschlag! \* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar. Vorbestellung erbeten.

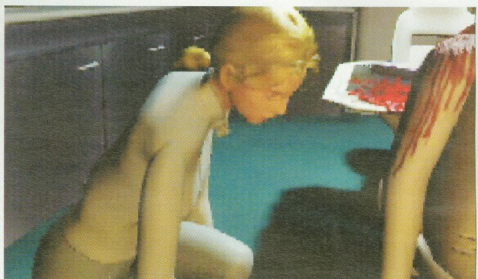


Adventure für Einsteiger

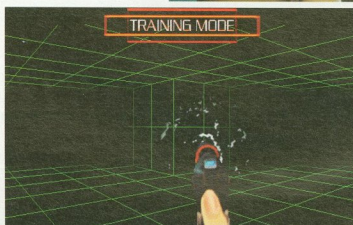
# Enemy Zero

Aus der Dunkelheit zuschlagende Aliens, die in einem einsamen Raumschiff nach und nach die Besatzung dezimieren – kennen Sie aus »Alien«, richtig. »Enemy Zero«, die PC-Umsetzung eines zwei Jahre alten Sega-Saturn-Titels, bringt das Grauen auch auf Ihren Monitor.

Während in diesen Tagen Astro- und Kosmonauten im Erdorbit an der ersten internationalen Raumstation schrauben, sind viele Science-Fiction-Geschichten schon Lichtjahre weiter: Bemannte Raumschiffe düsen kreuz und quer durchs All, um neue Welten und Zivilisationen zu entdecken. »Enemy Zero« macht da keine Ausnahme, das Adventure aus Japan spielt an Bord der Aki, die nach einer langen Reise wieder zurück zur Erde unterwegs ist. An Bord befindet sich eine multinationale Besatzung, sogar ein Deutscher namens Marcus ist mit von der Partie. Kurz vor dem Ziel ihrer Reise wird die Mannschaft aus dem Kälteschlaf geweckt, denn irgend etwas scheint nicht zu stimmen – verbeulte Türen und nicht antwortende Kollegen deuten – Überraschung! – auf einen Eindringling hin. In einer recht deutlichen Anleihe bei der Zelluloid-Vorlage übernehmen Sie die Rolle der weiblichen Kopilotin Laura Lewis, einer blonden US-Amerikanerin. Sie stöbern mit ihr durchs Schiff und erkunden die einzelnen Räume in einer



▲ Nichts für schwache Nerven: Die Überreste eines Kollegen bergen ein Geheimnis.



Hallo Holodeck: Bevor es ernst wird, darf Laura im Trainingsmodus schon einmal die Jagd auf unsichtbare Gegner üben.

Aneinanderreihung von Render-Videos. Die langen Gänge durchwandern Sie hingegen in einer 3D-Shooter-Ansicht. Und das nicht ganz rundlos: Die offensichtlich unsichtbaren Aliens, die das Schiff unsicher machen, wollen mit einem gut gezielten Schuß ausgeschaltet sein. Dabei sollten Sie peinlich genau darauf achten, nicht wahllos umherzuballern, denn die Energieknarre muß

alle Naselang neu aufgeladen werden. Im weiteren Spielverlauf erkunden Sie die vier Türme der Aki, die die Namen der vier Jahreszeiten tragen, stoßen irgendwann auf die Alien-Königin und sehen meist tatenlos zu, wie Lauras Kolleginnen und Kollegen im Vollsinn des Wortes einen Kopf kürzer gemacht werden. Ohne eine selbstgezeichnete Karte zur Erhöhung der Spieldauer beitragen, beißen Sie öfters mal ins Gras. Die Mini-Puzzles könnten aus einem Text-Adventure stammen: Das Öffnen verschlossener Türen oder die Eingabe von Zahlencodes bietet mitnichten derart verzahnte oder stim-



Neben den Crew-Daten (beachten Sie die »deutsche« Flagge) kann Laura per Computer eine Karte der aktuellen Ebene aufrufen und mit anderen Besatzungsmitgliedern sprechen.



Kein Scherz: Größer als dieses Fenster läuft das Geschehen weder im Shooter – noch im Render-Modus ab. (3Dfx, 640x480)





Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

# World War 2 Fighters

## GOLD PLAYER

**Alte Simulanten-Weisheit:** Wo Jane's Combat Simulations draufsteht, ist immer Qualität drin. Diesmal schaffen es Jane's Jungs sogar, die ebenfalls sehr empfehlenswerten PC-Propellerflieger »MS Combat Flight Simulator« und »European Air War« zu überflügeln und sich an die Genre-Spitze zu setzen.

**D**ie Ardennenoffensive im Herbst 1944 war der letzte Versuch des Nazi-Regimes, den Vormarsch der alliierten Truppen aus dem Westen aufzuhalten. Hier haben Amerikaner und Briten zum letzten Mal größere Verluste einstecken müssen. In diesem Szenario siedelten die Programmierer ihre neue Flugsimulation an.

### Amerikaner und Deutsche

Insgesamt sieben Maschinen warten auf ihren Einsatz. Das wären auf Seiten der Amerikaner die P-38 Lightning, von den deutschen Piloten wegen ihres Doppelleitwerks damals auch »Teufelsschwanz« genannt, die P-47 Thunderbolt und die legendäre P-51 Mustang. Die Deutschen ziehen mit der Messerschmitt Me-109, der Focke-Wulf Fw-190 und dem Düsenjäger Me-262 in die Schlacht, während auf britischer Seite nur die



**Silvesterfeuerwerk:** Am frühen Morgen des 1. Januar 1945 bombardieren wir ein alliiertes Flugfeld. Achten Sie auf die hervorragend dargestellten Explosionen und Rauchwolken. (Direct3D, 1024x768)

Spitfire gewählt werden kann. Alle Cockpits wurden nach dem Original gestaltet, alle Instrumente sind voll funktionsfähig, auch wenn die Perspektive geschwenkt wird: Sie befinden sich von vornherein in einem »Virtual Cockpit«, das eine Rundumsicht erlaubt. Intelligenterweise drehen Sie Ihren Kopf nicht wie bei der Konkurrenz mit dem Cooliehat oder den Cursortasten, sondern mit der Maus. Bei entsprechendem Sonneneinfall sehen Sie dabei auch Lichteffekte auf den Scheiben.



**Treffer!** Dieser Teufelsschwanz liegt am Boden. (Glide, 800x600)



Vor vielen Missionen finden sich kleine selbstablaufende Sequenzen, die mit der Spielgrafik dargestellt werden. (Glide, 800x600)



Mit einer entsprechend kräftigen Direct3D-Karte, etwa mit Riva-TNT-Chipsatz, sind gigantisch hohe Auflösungen möglich. Die Details nehmen zwar nicht mehr zu, doch die Kantenglättung an dieser P-38 Lightning macht sich deutlich bemerkbar. (Direct3D, 1600x1200)

Der Pilotensitz läßt sich wie im Auto nach oben und unten sowie nach vorn und hinten verstellen. Auf Wunsch bewegt er sich sogar seitwärts, selbst außerhalb des Flugzeugs können Sie sich positionieren.

Sehr viel zur Atmosphäre tragen die Funksprüche bei, die auch in der vorliegenden US-Version in der jeweiligen Landessprache ertönen. Besonders markant sind sie natürlich auf deutscher Seite, Untertitel werden eingeblendet. Aber auch die sich der Situation anpassende Musik sorgt für Spannung. Den Tat-

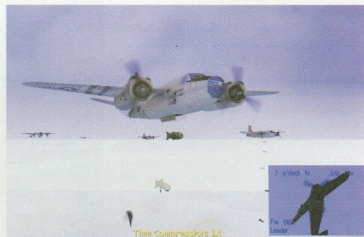
sachen getreu verwenden die Alliierten Meilen und Fuß zur Entfernungsangabe, während man als Germane im vertrauten metrischen System informiert wird.

## Einsatzbesprechung

Außer Trainings- und Einzelmissionen dürfen Sie auf beiden Seiten an einem Feldzug teilnehmen, der vom Herbst 1944 bis zum Frühjahr 1945 reicht. Vor den meisten Aufträgen sehen Sie kleine Zwischensequenzen, die in der Spielgrafik ablaufen. Allerdings hat Ihr Abschneiden in einem Einsatz kaum Auswirkungen auf den nächsten, von Dynamik kann also nicht gesprochen werden. Dafür sind die Ziele auch schon mal etwas ausgefallener, beispielsweise wenn Sie bei einem Bomberangriff diese in Ruhe lassen und statt dessen die Eskorte abschießen sollen. Durch umfangreiche Optionen läßt sich der Schwierigkeitsgrad maßschneidern, vom totalen Realismus bis



Von kleinen Designschwächen abgesehen, macht Jane's World War 2 Fighters die beste Figur. Spannende Missionen und überragende Präsentation lassen die nicht volldynamischen Kampagnen und wenig eleganten Städte vergessen. European Air War von Microprose wartet ebenfalls mit hübschen, aber nicht ganz so feinen Flugzeugen und nicht weniger als acht dynamischen Kampagnen auf, während der Combat Flight Simulator aus dem Hause Microsoft die schöneren Landschaften und Einzelmissionen hat. Das in Grafik und Spielwitz fast verunglückte Sabre Ace zeigt Ihnen mit dem Koreakrieg zumindest ein ungewöhnliches Szenario auf. Air Warrior 3 schließlich bringt altertümliche Grafik auf den Bildschirm, aber hat von den hier vorgestellten Programmen den besten Online-Multiplayer-Modus.



Zu spät! Die Bomber, die wir abfangen sollten, haben bereits mit dem Abwurf ihrer tödlichen Fracht begonnen. (Glide, 800x600)



# GOLD PLAYER

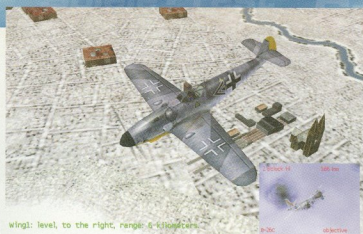
Den Detailreichtum erkennen Sie beispielsweise an diesem aus einem Wald rennenden, aufgeschreckten Reh. (Glide, 800x600)



hin zu Unverwundbarkeit, unendlicher Munition und Treibstoff sowie leichterem Umgang mit den MGs und Kanonen. Ein Autopilot fliegt Sie von Wegpunkt zu Wegpunkt, wenn nicht viel passiert, schalten Sie die Zeitbeschleunigung ein. Die Automatik kann darüber hinaus für Sie kämpfen, und das nicht schlecht. In fast allen Missionen starten Sie in der Luft, landen müssen Sie nur, wenn Sie das wollen. Ihre Staffelmateraden informieren Sie, ob alle Ziele erfüllt sind, ansonsten zeigt Ihnen das Programm vor Verlassen an, falls ein paar Flieger und Bodenziele noch ihrer Vernichtung harren. Im Mehrspieler-Modus kämpfen Sie entweder jeder gegen jeden oder in Teams. Im Kooperationsmodus dürfen Sie auch Einsätze zusammen erledigen.

## Details über Details

Sie können World War 2 Fighters wochenlang spielen und immer noch neue Feinheiten entdecken. Beobachten Sie einmal Ihre Bodenziele, so laufen aus zerstörten Panzern die Besatzungen davon, aus abstürzenden Bombern springt die Besatzung mit dem Fallschirm ab. Sollen Sie einen Bombenangriff auf eine Stadt oder militärische Installation verhindern, können Sie verfolgen, wie die gegnerischen Flieger ihre Spreng-



wing: level, to the right, range: 6.1 kilometers

Das ist also Köln. Der Dom und der Bahnhof sind gut zu erkennen, die Stadt selbst besteht jedoch nur aus ein paar Häusern im Schnee. (Direct3D, 1024x768)



Sie können sogar den Sitz Ihres Flugzeugs ganz nach Belieben einstellen, Instrumente lassen sich einblenden. Hier sehen wir gerade, wie ein Bomber seine Tragfläche verliert. (Direct3D, 1024x768)

körper abwerfen. Beschießen Sie eine Maschine, so sehen Sie die Kugeleinschläge und sonstige Beschädigungen. Wolken stellt die Grafik-Engine auch dreidimensional dar. Haben Sie entsprechende Grafikkarten in Ihrem Rechner, dürfen Sie apokalyptische Auflösungen wählen. Per Glide ist mit ihrem 3Dfx-Chip bei 800 mal 600 Bildpunkten Schluß, OpenGL kommt sogar nur auf 640 mal 480 Pixel. Mit Direct3D und einer RivaTNT-Karte müssen Sie erst bei 1600 mal 1200 Punkten die Segel streichen. Sie können zudem von 16-Bit-Farbtiefe auf 32 Bit gehen. Nur muß die CPU, mit der dann noch flüssige Frame-Raten möglich sind, erst erfunden werden. Mit einem derzeit aktuellen High-End-System erhalten Sie im Auflösungsmodus 1024 mal 768 mit allen Details knapp zwanzig Bilder pro Sekunde.

(mash)

## Martin Schnelle

★★★★★

**Famose Grafik**

**Atmosphärische Soundkulisse**

**Abwechslungsreiche Einsätze**

**Sehr viele Details**

**Nur ein Kriegsschauplatz**

Von allen historischen Flugsimulationen besitzt World War 2 Fighters die mit Abstand beste Cockpit-Atmosphäre. Die sich der Spielsituation anpassende Orchestermusik, die englischen und deutschen Funksprüche samt der mit der Maus steuerbaren virtuellen Steuerkanzel sorgen für ein Erlebnis ohnegleichen. Dazu kommt die ausgesprochen hübsche Grafik, die vor Details nur so strotzt: An jedem Flugzeug sehen Sie alle Beschädigungen und Einschußlöcher, zum Teil finden Sie sogar die Trefferlisten der Piloten an den Rümpfen. Viele Kleinigkeiten bevölkern die Spielwelt, etwa aus ihren zerstörten Fahrzeugen flüchtende Soldaten. Da sieht man über die nicht sonderlich gelungenen Städte gern hinweg, die zumindest über ihre Wahrzeichen (etwa der Kölner Dom) verfügen. Leider simulieren die Programmierer mit der Ardenennenoffensive nur einen Konflikt. Auch eine vieldynamische Kampagne wäre nicht schlecht gewesen, doch angesichts des im übrigen guten Missionsdesigns stört das Fehlen weitaus weniger als erwartet. Ansonsten greifen Sie einfach zu European Air War. Das intensivere Spielerlebnis bietet Ihnen in jedem Fall Jane's Combat Simulations.

## World War 2 Fighters

Hersteller:	Jane's Combat Sim.	3D-Karten:	Glide, OpenGL, Direct3D
Testversion:	Beta vom 11.98	Hardware, Minimum:	Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk, Internet)		

## PC-PLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spiespaß: **86**

# Liath

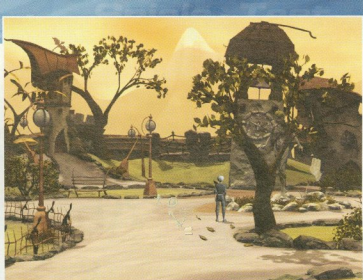
Sei anders und bleibe doch du selbst: An dieses Motto aus der Einleitung haben sich auch die Programmdesigner gehalten und ein Spiel erschaffen, das irgendwie anders ist – aber doch nicht zu sehr.

Derzeit scheint es einen inoffiziellen Wettbewerb der Adventure-Macher um das abgehobenste Spiel des Genres zu geben. Neben der ausgeflippten Openumsetzung »Ring des Nibelungen« und dem genial-bizarren Toten-Opus »Grim Fandango« serviert man uns nun auch noch diese Expedition ins Reich des Absurden. Schon die einführende Geschichte klingt zunächst leicht verworren, denn es ist von einem Land die Rede, in dem die Zeit einerseits schneller und dann wieder langsamer vergeht als im Rest der Welt.

Die erste Begegnung mit dem Bedienungs-Interface bewirkt den nächsten Kulturschock. Fremdartige Symbole erscheinen nach einem harmlosen Mausklick auf dem Monitor und lösen deutliches Erstaunen aus. Dabei ist eigentlich alles ganz einfach: Sie sind der diplomierte Zauberei Criss und müssen den bösen Fluch aufheben, der eine abgeschiedene Gegend in seinen eisernen Klauen hält. Begleitet werden Sie von einer cleveren Fee, die zweifelnden Spielern mit Hinweisen beisteht. Selbst die rätselhaften Schriftzeichen entpuppen sich letztlich als die üblichen Kom-



Per Mausklick zaubern Sie sich durch das Spiel.



▲ Von diesem zentralen Platz aus können Sie die wichtigsten Gebäude in der Stadt Azertus erreichen.

mandos vom Schlage »Nimm/Untersuche/Benutze/Rede«.

Auf einer Übersichtskarte sind all die Orte eingezeichnet, zu denen man reisen kann, wobei mehrere davon nicht sofort zugänglich sind. Erst wenn einige Rätsel gelöst wurden, dürfen Sie diese Bereiche betreten. Wichtigster

Schauplatz ist die Stadt Azertus, die einst von einem magisch hochbegabten Völkchen gegründet worden war. Dort unterhält man sich mit den wenigen zurückgebliebenen Bewohnern, die den Bannfluch schlichtweg ignorieren. Eine gelangweilte Bibliothekarin schildert ihren Berufsalltag, und ein Gastwirt plagt sich mit lästigen Gespenstern ab. Während dieser Gespräche können Sie unter vorgegebenen Antwortsätzen wählen und erfahren allmählich mehr über die Zusammenhänge. Bei verschiedenen Anlässen erweitern Sie den Fundus an mitzuschleppenden Gegenständen, doch genauso wichtig sind die 16 Zaubersprüche. Sie dürfen bereits beim ersten Rätsel Ihre magischen Fähigkeiten einsetzen und benötigen dafür noch nicht einmal irgendwelche Zaubersprüche oder sonstigen Firlefanz. Per einfachem Mausklick lassen sich so Schlösser öffnen oder Geister beschwören. An der richtigen Stelle eingesetzt, bewirkt die Magie manch positive Überraschung und verbessert die Chancen auf ein Wiedersehen mit Ihrer verschollenen vierarmigen Freundin Tiche. Ihretwegen hatten Sie sich ursprünglich auf das Abenteuer eingelassen, denn die größten Verrücktheiten begehen Männer ja bekanntermaßen wegen der Frauen. (tw)

## Thomas Werner

★★★★

★ **Faszinierende Atmosphäre**

★ **Gute Hilfefunktion**

★ **Unständliche Bedienung**

★ **Wenig Neues an der Rätselfront**

Dieses Adventure läßt die Gefühle hin und her schwanken wie ein Taifun ein Schiff auf hoher See. Hat man sich erst einmal auf das ungewohnte Ambiente eingelassen, dann spielt man die ersten Stunden mit wachsender Neugier. Schließlich ist die Hintergrundgrafik stilvoll gestaltet und die Musik atmosphärisch stark. Hinzu kommt eine einsteigerfreundliche Hilfefunktion, die fast schon zum Schummeln verführt.

Bedauerlicherweise erreicht das Rätselniveau nicht ganz diese Güte. Manche Zusammenhänge wirken arg konstruiert, und die Dialoge hätten etwas mehr Feinschliff verdient. Auch die Bedienung hat ihre kleinen Tücken. Ein Interface, bei dem man derart umständlich die Befehle aussuchen muß, sollte inzwischen der Vergangenheit angehören. Glücklicherweise muß man nicht nach pixelgroßen Gegenständen suchen, wie dies in anderen Spielen der Fall ist. Die Story ist letztlich konventioneller, als das wunderliche Brimborium auf den ersten Blick vermuten läßt. Doch man kann Liath einen gewissen Charme nicht absprechen. Mir jedenfalls hat es durchaus Vergnügen bereitet, mich auf diese seltsame Welt einzulassen.

## Liath

Hersteller: Project Two Interactive  
Testversion: Beta vom November '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: -

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM

## PC PLAYER Wertung

Grafik: **60**  Sound: **70**   
Einstieg: **60**  Komplexität: **60**   
Steuerung: **40**  Multi-Player: -

Spispaß: **64**



# GOLD PLAYER

Action-Adventure für Profis

## Oddworld: Abe's Exoddus



Alle lieben Abe: Selbst die Geister seiner Urahnen erscheinen bei einer Party, die zu Ehren des kleinen Mudokaners stattfindet, und bitten ihn um Hilfe. Denn in »Oddworld: Abe's Exoddus« schrecken die profitsüchtigen Glukkonen nicht einmal vor den Gebeinen längst verstorbener Helden zurück.

Gut gemeint, doch schlecht gemacht: Ein freundlicher Schulterklopper eines Schamanen, und schon stürzt Abe bei der Feier anlässlich der Schließung der Rupture Farms vom Podium und landet unsanft auf dem Hinterkopf. Noch leicht umnebelt, erscheinen ihm merkwürdig aussehende Typen mit stechenden Augen, die etwas von Knochen und Glukkonen murmeln. Moment, haben die gerade etwas von Necrum gesagt? Das ist doch die uralte Grabstätte längst ausgestorbener Mudokanerstämme – sollte dort etwas nicht mit rechten Dingen zugehen? Grund genug für Abe und fünf seiner Freunde, einmal nachzusehen, ob an der Geschichte etwas dran ist. So beginnt »Oddworld: Abe's Exoddus«, der Nachfolger von »Oddworld: Abe's Oddyssey«. Unscheinbar zweidimensional, doch mit sagenhaft schicken Grafiken und großer Spieltiefe ausgestattet, rettete Abe im letzten Jahr 99 Kollegen aus den



Feuer frei auf die Slogs – doch ob der Stig weiß, was mit Ballermann 6 wirklich gemeint ist?



◀ Schamanen und Geister: Abe bleibt aber auch kein Schrecken erspart. ▼



Rupture Farms. Jetzt sind es gleich 300 Jungs, die der blau-grüne Tollpatsch in die Freiheit führen muß. Die Glukkonen lassen nämlich nicht nur zahlreiche Sklaven nach den Knochen von Abes Ahnen buddeln, eine weitere Zutat für das SoulStorm-Brew sind Tränen quicklebendiger Mudokaner. So kann das nicht weitergehen!

### Gemischte Gefühle

Abe's Exoddus basiert auf der Spiel-Engine des Vorgängers: Der kleine Mudokaner stapft, schleicht und rennt mit seinen Freunden durch bildweise umschaltende Szenen, immer auf der Hut vor zahlreichen Feinden. Erspäht er versklavte Genossen, lotst er sie per Zurück zu einem Vogelportal, das sie zurück in die Freiheit teleportiert. Das ist mitunter trickreich: Blinde

Minenarbeiter hören Abe zwar, doch sie sehen es natürlich nicht, wenn zwischen ihnen und ihm ein tiefes Loch gähnt – ein



Egal, ob Bomben oder Bewegungsmelder: In der gepanzerten Roll-Lore stört sich Abe nicht daran.





In der Landschaft stehen neben zahlreichen Hilfeschil- dem immer wieder groteske Tafeln wie diese herum.

rechtzeitig gerufenes »Warte!« bewirkt da wahre Wunder ... Die »Gamespeak«, also die von Ihnen aktivierte Spielsprache, enthält übrigens dieses Mal keine Piffo oder Furzgeräusche. Statt dessen umfaßt Abes Wortschatz neue Sätze wie »Ihr alle!« oder »An die Arbeit!«, denn etliche Maschinen und Schalter müssen gleich von mehreren Personen bedient werden. Außerdem im Repertoire: ein tröstendes Wort samt Kopfkraulen. Denn die Mudokaner zeigen jetzt Gefühle, sie können deprimiert, wütend, albern oder krank sein. In den ersten beiden Fällen hilft eine nette Entschuldigung, eine herzhaft Backpfeife kuriert die Albernheit, doch was tun, wenn Abes fünf Freunde nach einem kräftigen Schluck SoulStorm-Brew apathisch in der Ecke sitzen? Die Rettung kommt aus dem Jenseits: Schafft es Abe, alle von den Glukkonen eingesperrten Seelen der Mudanchee- und Mudomo-Stämme zu befreien, erhält er im Gegenzug ein Mittelchen, mit dem die Jungs ihren Kummer los werden. Und dann geht es den Glukkonen an den Kragen.

## Der kleine Horrortaden

Doch im Unterholz fängt die Arbeit erst richtig an: Zahlreiche alte und neue Bekannte würden die Mudokaner am liebsten zwischen ihre Reißer bekommen. Während die fieseren Scrabs

Thomas Werner

★★★★

**+ Gedi-  
gene Prä-  
sentation**

Roland's Lobeshymnen in Ehren – doch was sich in Abe's Exodds so alles an Feinden tummelt, geht manchmal auf keine Kuhhaut. Da komme ich mir besonders in den Gräbern von Necrum fast schon wieder wie bei einem Strategiespiel vor, so minutiös muß dort alles geplant werden, bevor die entsprechenden Gegner übernommen werden. Schade übrigens auch, daß trotz gelegentlicher Verzweigungen eine freie Rückkehr in bereits besuchte Abschnitte nicht möglich ist: Die Geschichte läuft sehr linear ab.

Wirklich schön sind jedoch die Grafik und die witzigen Zwischensequenzen. Auch die Online-Anleitung in Form von Schildern, die Abe im Spiel studieren sollte, kommt nie oberlehrerhaft daher. Ich frage mich nur langsam, warum wir immer bloß Mudokaner-Männer zu Gesicht bekommen – klo- nen die Männer sich am Ende, weil ihre Frauen schon alle ausgestorben sind, oder leben sie so unter dem Pantoffel, daß sie stets die Drecksarbeit für die Mudokanerinnen erledigen müssen?

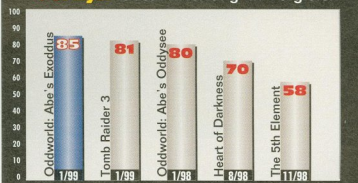
**+ Ab-  
wechs-  
lungsrei-  
che Wel-  
ten**

**+ Schil-  
der als  
Online-  
Anleitung**

**• Heraus-  
fordernd  
schwer**

**• Relativ  
linear**

## PCPlayer Gesamtwertung im Vergleich

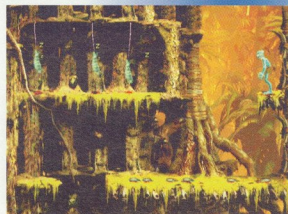
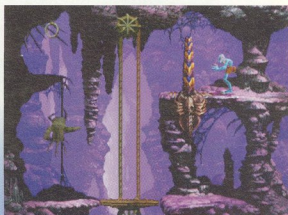


Abe's Exodds bietet durch erweiterte Kontrollmöglichkeiten deutlich mehr spielerische Tiefe als der um fünf Punkte abgewertete Vorgänger Abe's Oddyssey – trotz gleicher Grafik-Engine. Die von Tomb Raider 3 kann hingegen ihr Alter trotz spärlich gesäter Verbesserungen nicht verbergen. Das Knuddel-Epos Heart of Darkness ist weder grafisch noch spielerisch auf der Höhe der Zeit und allenfalls Genre-Einsteigern zu empfehlen. Die Filmumsetzung The 5th Element überzeugt trotz moderner 3D-Engine nur Hardcore-Filmfans.

die Gräber der kriegerischen Mudanchees bewachen, machen das die feigen Paramiten bei den eher friedlichen Mudomos. Wir erinnern uns: Mit seinem mystischen Singsang, dem Chanten, übernimmt Abe den Geist dieser Wesen und steuert sie kraft seines Willens. Neben vertrauten Gestalten (Sligs, Slogs und Glukkonen sind auch wieder mit dabei) begegnen Sie neuerdings auch den wurmartigen Fleeches und ihrer Jungbrut, den Slurgs. Treten Sie versehentlich auf einen der lieben Kleinen, ziehen die Eltern Sie erobert mit ihren langen, klebrigen Zungen in ihr gefräßiges Maul. Zum Glück gelten die Slurgs bei den Paramiten als Delikatessen, und auch die Scrabs trampeln das Gewürm gerne zu Brei. Sligs tauchen gleich in dreifacher Form auf: kriechend (wehrlos), laufend (mit einem handlichen Maschinengewehr in der Hand) und fliegend (mit Bomben bewaffnet). Abe schlägt sie alle in seinen Bann, genau wie erstmalig sogar die Glukkonen.

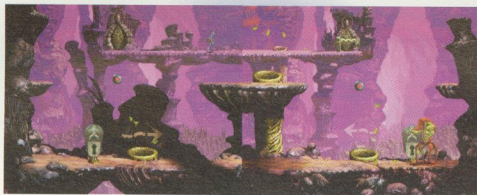
Und es gibt viel zu tun: Im Rahmen der Rettungsaktion müssen Schalter umgelegt,

Jetzt muß jeder Schritt sitzen: Oben schlafen die Fleeches, unten kriecht die Slurg-Brut herum.



Stupid Paramite Tricks, heute im Programm: Spring an den Ring und hol mir den Aufzug!





Gewußt, wie: Durch einen genau abgepaßten Sprint und einen Sprung in die Transportröhre kann Abe die eingeschlossenen Seelen befreien.

Fleischsägen deaktiviert, Aufzüge herbeigeholt oder Bomben entführt

werden. Letzteres entweder per Hand, mit einem mutig geworfenen Stein oder mit einer weiteren Neuerung, dem explosiven Furz. Eine rollende, kugelsichere Lore walzt ebenfalls Mensch und Maschine rückstandsfrei nieder. Außerdem wieder im Programm: die Macht von Shrykull, mit deren Hilfe sich Abe in eine blitzeschleudernde Furie verwandelt, und die Ringe der Unsichtbarkeit – sehr praktisch bei sonst unüberwindbaren Gegnermassen.

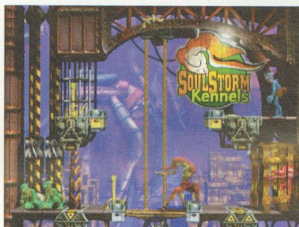
## Frisch gespeichert ist halb gewonnen

Erfreulich: Die Speicherfunktion wurde kräftig überarbeitet. Die F5-Taste aktiviert eine Quicksave-Funktion der aktuellen Szene; beim nächsten Ableben startet Abe an dieser Position, die per F6-Taste ebenfalls und zu jeder gewünschten Zeit wieder auf dem Monitor erscheint. Anders als beim Vorgänger klappt das reguläre Speichern nun an wirklich jeder Stelle, nicht erst nach einem besonders hakeligen Abschnitt. Allerdings ohne einen selbst eingegebenen Namen, sondern nur unter der internen Szenennummer. Das führt dazu, daß eine neuere Ausgabe ein und derselben Umgebung die ältere überschreibt.

Die erweiterten Sicherungsfunktionen sind auch dringend nötig, denn der Exoddus-Schwierigkeitsgrad ist nicht ohne. So

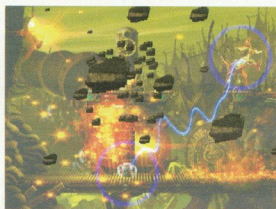
gibt es gelegentlich immer noch wahre Renn- und Spring-Orgien, in denen Abe besser nicht anhalten und überlegen sollte, ob er daheim das Licht ausgemacht hat. Doch im Normalfall ist kluges Kombinieren angesagt, das teilweise fast schon »Commandos«-artige Züge annimmt, frei nach dem Motto »Welchen Paramite bewege ich jetzt wohin?«.

Die umwerfende Grafik samt der edel eigearbeiteten Zwischensequenzen spricht für sich selbst, im Hintergrund erklingt düster-unheilsverkündende Musik. (ra)



◀ Neulich, in der Brauerei: Abe sollte die Mudokaner schnellstens von der Fleischsäge weglösen.

Treffer! ▶ Mit der Macht von Shrykull zerstört Abe Bomben mit bloßer Hand.



## Roland Austinat

★★★★★

★ **Ausgebaute Gamespeak**

★ **Speicherfunktion**

★ **Umwerfende Grafik**

★ **Herausfordernd schwer**

Schon verrückt: Trotz 2D-Grafik und ganz ohne Scrolling macht Abe's Exoddus mir mehr Spaß als so mancher moderne 3D-Titel. Die Motivation, einen schwierigen Abschnitt zu meistern, ist hoch wie selten bei einem Spiel zuvor. Selbst während des Artikelschreibens konnte ich nicht anders: Abe mußte immer mal wieder in unbekannte Gebiete, die ja immerhin doppelt so groß wie im ersten Teil sind. Die neuen Feinde des Mudokaners könnten einem Gemälde von Hieronymus Bosch entspringen sein – was sicher nicht schlecht ist, zarbeiteten Zeitgenossen allerdings die eine oder andere Schrecksekunde einjagen dürfte. Daran ist nicht zuletzt die überraschend lospotternde, gruselige Musik »schuld«.

Mich stört bei Abes neuen Abenteuern jedoch die Übersetzung, bei der noch immer Sand im Getriebe zu sein scheint. Warum heißen die Mudokaner auf dem Bildschirm Mudokans wie im englischen Original? Bill Clinton samt Gemahlin sind ja auch keine Americans, sondern Amerikaner. Außerdem klingt mir die Stimme von Freund Abe dieses Mal einen Tick zu tuntenhaft. Doch das sollte es schon gewesen sein: Daumen drücken, daß Oddworld: Munch's Odyssey noch 1999 fertig wird.

■ **Ich hasse Slurps!**

■ **Und Fleeche!**

## Oddworld: Abe's Exoddus

Hersteller: Oddworld Inhabitants/GT Interactive  
Testversion: Beta vom November '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: -

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/133, 32 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 64 MByte RAM, Gamepad

## PCPLAYER Wertung

Grafik: **80** Sound: **80**  
Einstieg: **80** Komplexität: **90**  
Steuerung: **80** Multi-Player: -

Spiespaß:

**85**

# Die Creme de la Game!



Die Spiele-Highlights '98 aus 11 Genres in einem Heft!

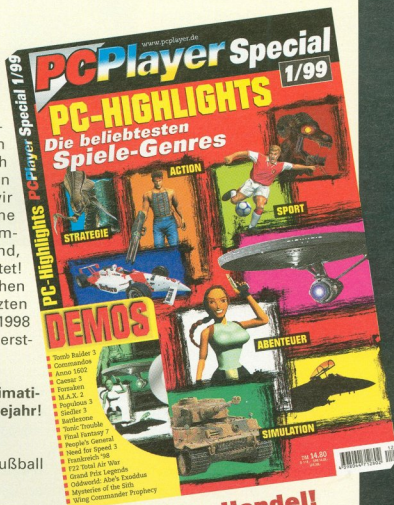


522 gebrochene Joysticks, 6 implodierte Monitore, 4 komplett ruinierte PCs und 3 Sehnenscheidenentzündungen – das Ergebnis unserer 12monatigen Suche nach den absoluten Spielehighlights! Doch es hat sich gelohnt: Im neuesten **PC PLAYER Sonderheft** haben wir jetzt für Sie die Creme de la Creme aus allen Game-Genres zusammengepackt – auf Grafik, Sound, Atmosphäre und Spaßfaktor getestet! Und während Sie nochmal eintauchen in die wilde Spiele-Welt des letzten Jahres und sich von den Top-Hits 1998 mitreißen lassen, müssen wir uns erstmal erholen...

**Holen Sie sich noch heute den ultimativen Rückblick auf ein starkes Spielejahr!**

Die Game-Charts für jedes Genre:

- Action • Strategie • Simulation • Fußball
- Rollenspiele • Weltraum Action
- Wirtschaftssimulation



**Ab 9.12. im Handel!**

**Ja, dieses Sonderheft will ich sofort haben!** Bitte schicken Sie mir das PC PLAYER Sonderheft "Spiele-Highlights 1998" zum Sparpreis von 14,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

Bitte ausgefüllten Coupon an  
PC PLAYER, Abo-Service CSJ,  
Postfach 14 02 20,  
80452 München schicken,  
an 089/200 281 22 faxen oder  
per E-Mail unter weka@csj.de  
bestellen.



Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Mana – Der Weg der schwarzen Macht

Ein Rollenspiel, das viel lieber ein Echtzeit-Strategiespiel wäre, schickt Sie als Zaubrerlehrling in den Kampf gegen das Böse.

Mit der lieben Verwandtschaft hat man schon seine Mühe: Da entschließt man sich, mal wieder bei seinem verschrobenen Onkel auf dessen abgeschiedener Insel zum Fünfuhrtee vorbeizuschauen, und was entdeckt man: Der Gute ist nicht daheim, nur ein anhänglicher Rabe krächzt penetrant, während Sie ein seltsames Gefährt betrachten, das mitten im Studierzimmer steht. Wagemutig steigt man in die wackelige Gondel, nur um in einer völlig fremden Welt wieder aufzuwachen. Magier durchstreifen die Gegend und verwüsten mit ihren Untoten horden ganze Landstriche. Sagengestalten wie Faune und Einhörner tummeln sich in dunklen Wäldern, und Ortschaften liegen wie ausgestorben in stillen Tälern.

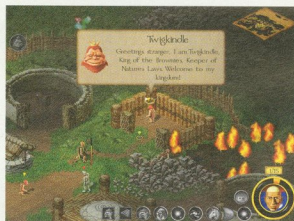
Gut, daß Sie den Zauberstab aus Onkels Wohnturm dabei haben, denn hier hilft bloß Magie. Aus den Zutaten, die Sie im weiteren Verlauf der Handlung finden, können Sie durch Kombination bis zu 60 Zaubersprüche erzeugen. Anfangs beschränkt sich Ihr Repertoire jedoch auf drei schlappe Klassiker.

Die ersten Missionen der Kampagne sind als Tutorial gestaltet, in dem der vorwitzige Rabe Sie Schritt für Schritt in den Umgang mit Maus und Zauberstab einweist. Außerdem begegnet man während seiner Reise einigen anderen Personen, die in automatisch ablaufenden Gesprächen Hinweise zum Aufenthaltsort des Onkels geben. Zudem schließt sich Ihnen vorübergehend der ein oder andere computergesteuerte Charakter an, auf dessen Verhalten man allerdings keinen Einfluß hat.

Sie wandern durch drei verschiedene Welten, die drei klassischen Mythenkreisen entsprechen. In der griechischen Umgebung sind die Gebäude nach antikem Vorbild gestaltet, während die mittelalterlichen und keltischen Behausungen deutlich trister



Heißer Kampf auf schmalen Stegen: Bei den Gefechten wird viel gezaubert.



Die automatisch ablaufenden Gespräche geben in der Kampagne den Fortgang der Handlung wieder

wirken. Jede Welt ist in mehrere Gegenden unterteilt, die jeweils für eine Mission stehen. Die zu lösenden Aufgaben beschränken sich meist darauf, einen bestimmten Gegenstand zu finden oder eine Person aufzustöbern, wobei sich Ihnen ungnädig gesinnte Magier und deren Geschöpfe in den Weg stellen.

## Schwarze Magie

Nur unter dem Einsatz magischer Kräfte hat man eine Chance gegen die Mächte der Finsternis. Natürlich kann man Heilzau-



Die magischen Zutaten können für jeweils drei verschiedene Zauber verwendet werden.

ber verwenden, aber viel wichtiger sind die aggressiven Komponenten der Zauberkunst. Blitzschlag, Feuerbälle und giftige Stechfliegen gehören zum Handwerkszeug eines guten Zauberlehrlings. Fortgeschrittene dürfen bis zu 20 unterschiedliche Kreaturen erzeugen. Neben Skeletten, Trollen und Faunen werden Höllenhunde immer wieder gerne genommen. Die diversen Monster haben ihre eigenen Vor- und Nachteile. Manche sind besonders geeignet für den Nahkampf, andere sind besonders schnell, feuern aus der Entfernung Geschosse ab, oder sie sind zwar besonders leicht zu beschwören, aber dafür kleine Feiglinge. Alle diese Aktionen kosten magische Energie, das sogenannte Mana. Davon haben Sie anfangs nicht viel, können es allerdings an bestimmten Punkten regenerieren. In Vertretung kann man auch eine seiner Kreaturen an solch einem Ort platzieren – die Zauberkraft wird dann per Fernübertragung an Sie überwiesen. Im Kampf spielen diese Mana-Tankstellen eine Schlüsselrolle, da nur der gewinnt, der ständig Nachschub an kostbarer Zauberkraft erhält. Es empfindet sich daher, an diesen entscheidenden Stellen mehrere

Wachen abzustellen, um sie nicht in die Hände der Gegenseite fallen zu lassen.

Ihre Geschöpfe schicken Sie in Echtzeit-Manier per Rahmen und Mausclick in der Gegend herum. Auf diese Weise können Sie rasch die Umgebung erkunden und wichtige Gegenstände aufstöbern. Oft sind solche Funde nämlich immens wichtig, um kleine Rätsel zu lösen. Mit anderen Objekten können Sie Untote ruhigstellen oder Höllenhunde in Schoßhündchen verwandeln. Siebenmeilenstiefel lassen Sie an Fallen vorbeirasen. Mit der Zeit erhält man Erfahrungspunkte, die auf mehrere Eigenschaften verteilt werden können. Um verlorene Lebens-



Einige Missionen spielen anscheinend im antiken Griechenland.

energie wiederzugewinnen, sollte Ihr Alter ego gefundene Nahrungsmittel verspeisen.

Per Knopfdruck decken Sie die Dächer der Häuser ab und lugen hinein, um zu erkennen, was sich in den Räumen verbirgt. Neben der Kampagne gibt es 39 Karten, auf denen Sie gegen mehrere computergesteuerte Gegner oder menschliche Mitspieler antreten können. Die Schwierigkeitsstufe lässt sich einstellen, so daß auch erfahrene Magier noch herausgefordert werden. Programmiert wurde Mana übrigens vom gleichen Team, das die ersten drei Teile der »X-COM«-Reihe entworfen hatte, einer rundenbasierten Alienhatz. (tw)

## Thomas Werner



**+ Echtzeit-Kämpfe mal anders**

**+ Hübsches Magiesystem**

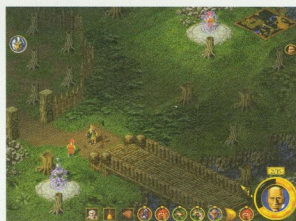
Ich habe erst einmal schlucken müssen, als ich Mana für diesen Artikel in ein Genre einordnen sollte. Die Entwickler betrachten es als Echtzeit-Strategiespiel, und das sicherlich auch aus dem Grund, weil sich derzeit solche Spiele besser verkaufen als Rollenspiele. Natürlich gibt es viele Kämpfe, aber das ist bei Might & Magic, Fallout und Ultima nicht anders. Ungewöhnlich, wenn auch nicht einzigartig, ist allerdings die große Menge an einzusetzenden Kämpfern und die Steuerung in Command & Conquer-Manier. Dadurch wird Mana jedoch nicht zu einem Überflieger. Für ein Rollenspiel gibt es zu wenig Interaktion in dem sowieso zu geradlinigen Ablauf. Der taktische Part ist solide und verfügt über eine halbwegs funktionierende Einheiten-Intelligenz. Bei Titeln wie Rage of Mages hat man allerdings schon ähnliches gesehen. Selbst das hübsche Magiesystem ist in dieser Form nicht neu.

Mana ist schmackhafte Kost mit einer leichtverdaulichen Handlung, gewürzt mit vielen Kampfeinheiten und wenigen Rätseln. Kurz und gut: Rollenspiel light für den kleinen Spieltrieb zwischendurch. Und als solches macht es durchaus Spaß.

**+ Optisch unbefriedigend**

**+ Zu wenig Tiefe**

Immens wichtig ist es, die Mana-Generatoren zu besetzen.



## Mana – Der Weg der schwarzen Macht

Hersteller: Virgin Interactive  
Testversion: Beta vom November 98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Englisch (Deutsch geplant)  
Multi-Player: 1-4 (Nullmodem, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 64 MByte RAM

## PC-PLAYER Wertung

Grafik: **50** Sound: **60**   
Einstieg: **70** Komplexität: **60**   
Steuerung: **70** Multi-Player: **70**

Spielspaß: **68**



Bestellungen bis 15.00 Uhr (außer externe Systeme) sind durch Zustellung über TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.



# ERLÄSSIG + BIS 21.00 UHR-

# www.klarmateriale.de

## Bestellannahme

Montag-Freitag 9-21 Uhr  
Samstag 9-15 Uhr

## Abholung

Montag-Freitag 10-18 Uhr  
Samstag 9-15 Uhr

## Bestelladresse

Polina-Reis-Straße 9  
35143 Löhrlach, TC 95

## 24h-Mailbox

1510111111  
09 155-92330

## EINGABEGERÄTE

Lenkräder inkl. Pedalen	DM
THRUSTMASTER Formula 1 Spirit Wheel	149,-
THRUSTMASTER Formula 1 T3 (incl. Spiel)	269,-
THRUSTMASTER Formula Force GT	349,-
AMBUS Typoon Power Wheel	119,-
GUILLOTINI Race Leader 3D	119,-
GUILLOTINI Race Leader Force Feedback	269,-
MICROSOFT Force Feedback	29,-

### Race Leader 3D



inkl. Pedalen

**119,-**

Joysticks	Anschluss	DM
LOGITECH WingMan Extreme	Gameport	79,-
GUILLOTINI Jet Leader 3D	Gameport	89,-
THRUSTMASTER T300	USB	109,-
MS SideWinder Precision Pro	Gameport	109,-
MS Precision 3D Pro	Gameport	249,-
MS Force Feedback	Gameport	249,-

Gamepads	Anschluss	DM
GRABES GamePad Pro	Gameport	69,-
GUILLOTINI i-Leader 3D	Gameport	69,-
MICROSOFT SideWinder	Gameport	39,-
MICROSOFT SideWinder FreeStyle Pro	Gameport	119,-

Tastaturen	Anschluss	DM
Home	DIN u. PS/2	24,-
CHERRY G83-6105	DIN u. PS/2	39,-
CHERRY G83-3000	DIN u. PS/2	69,-
CHERRY G83-3504	USB	109,-
CHERRY G83-3800 Infrared	DIN u. PS/2	189,-
MICROSOFT Natural Keyboard	DIN u. PS/2	99,-
MICROSOFT Elite Keyboard	USB	119,-
LOGITECH Corel Pro Test + Maus	DIN u. PS/2	129,-

### Mäuse

Standard-Maus "Home"	Anschluss	DM
Advanced 4D	ser. u. PS/2	179,-
MS Defender	ser. u. PS/2	39,-
MS Wheel Mouse	ser. u. PS/2	49,-
MS Basic Mouse	ser. u. PS/2	44,-
MS Compact	ser. u. PS/2	59,-
MS IntelliMouse	ser. u. PS/2	89,-
MS IntelliMouse Pro	ser. u. PS/2	109,-
MS IntelliMouse TrackBall	ser. u. PS/2	119,-
LOGITECH MouseMan	ser. u. PS/2	89,-
LOGITECH Pilot Maus DEM	ser. u. PS/2	89,-
LOGITECH Pilot Maus DEM	ser. u. PS/2	44,-
LOGITECH Wheel Mouse	USB	69,-
LOGITECH Wheel Mouse Infrared	ser. u. PS/2	89,-
LOGITECH Cordless Wheel	ser. u. PS/2	89,-
LOGITECH TrackMan Marble FX	ser. u. PS/2	119,-
LOGITECH TrackMan Marble	ser. u. PS/2	4,-
Mouse-PAD		

## MONITORE

EIZO	Größe	DM
E35	TCO 95 15" (35,0cm)	799,-
E65	TCO 95 17" (40,0cm)	999,-
F56	TCO 95 17" (40,0cm)	1.099,-
T66	TCO 95 19" (48,0cm)	1.399,-
F775	TCO 95 21" (51,0cm)	2.629,-

Soundoption für EIZO-Monitore  
USB-Hub für EIZO-Monitore

IYAMA	Größe	DM
MF-9318B	MPR II 15" (38,1cm)	469,-
27021	TCO 95 17" (40,0cm)	699,-
27011	TCO 95 17" (40,0cm)	849,-
A70101	TCO 95 17" (40,0cm)	899,-
S90101	TCO 95 19" (48,0cm)	1.159,-
A90101	TCO 95 19" (48,0cm)	1.159,-

BELINEA	Größe	DM
104010	MPR II 14" (35,5cm)	239,-
105015	MPR II 15" (38,1cm)	279,-
105046	TCO 95 15" (38,1cm)	369,-
105069	TCO 95 17" (40,0cm)	469,-
107020	TCO 95 17" (40,0cm)	569,-
107040	TCO 95 17" (40,0cm)	569,-
107065	TCO 95 17" (40,0cm)	569,-
107065-SoundPlus	TCO 95 17" (40,0cm)	719,-
107065	TCO 95 19" (48,0cm)	839,-
108050	TCO 95 19" (48,0cm)	999,-
108050	TCO 95 21" (49,8cm)	1.629,-

### 15" Monitor

38 cm, 70 KHz  
3 Jahre Garantie

**269,-**

### 17" Monitor

41 cm, 69 KHz  
3 Jahre Garantie

**439,-**

Diverse Monitor	Größe	DM
15" Monitor	MPR II 15" (38,0cm)	269,-
17" Monitor	TCO 95 17" (40,0cm)	439,-
19" Monitor	TCO 95 19" (48,0cm)	769,-

## DRUCKER

Tintenstrahlrucker	Auflösung	DM
EPSON Stylus Color 300	720 dpi	189,-
EPSON Stylus Color 440	720 dpi	269,-
EPSON Stylus Color 640	1440 dpi	359,-
EPSON Stylus Color 740	1440 dpi	429,-
EPSON Stylus Color 850	1440 dpi	629,-
EPSON Stylus Photo 300	1440 dpi	449,-
EPSON Stylus Photo 500	1440 dpi	779,-

HP Deskjet 420 C	DM
HP Deskjet 420 C	229,-
HP Deskjet 690 C	319,-
HP Deskjet 690 C+	369,-
HP Deskjet 710 C	459,-
HP Deskjet 720 C	629,-
HP Deskjet 895 C	629,-
HP Deskjet 1150 C	699,-

Tintenstrahlrucker	Auflösung	DM
CANON BJC 250	360 dpi	179,-
CANON BJC 400	720 dpi	319,-
CANON BJC 7000	1200 dpi	529,-

### CANON BJC 250

Tintenstrahlrucker

360 dpi Farbe

**179,-**



### Stylus Color 640

Tintenstrahlrucker

1440 dpi Farbe

**359,-**



### Laserdrucker

Speicher

Seiten

DM

FUJITSU PrintPartner 10 18 MB 10 849,-

HP Laserjet 6L 1 MB 6 689,-

HP Laserjet 1100 2 MB 8 779,-

Druckerzubehör

DM

Toner für PrintPartner 10 Pack à 2 Toner 199,-

CANON Photo Kit BJC 250 für BJC 250

Verschiedene Toner und Tinte

a.A.

## PC-GEHÄUSE

### "HOME-LINE"

ATX AT

Alle PC-Gehäuse haben das vorgeschriebene CE-Zeichen

Mini-Tower 58,-

Mid-Tower 99,-

Big-Tower 129,-

"PROFI-LINE"

ATX AT

Mini-Tower 129,-

Big-Tower 219,-

Passat-Geheulöser (80x8x25) 49,-

KEINE FERTIGUNG VON PC-SYSTEMEN

"HOME-LINE"

"PROFI-LINE"

Image of PC cases.

## MULTIMEDIA

Soundkarten	Typ	DM
SONDMASTER in PnP	ISA	49,-
SONDMASTER AWE64 PnP	PCI	49,-
SONDMASTER AWE64 WEB PnP	PCI	49,-
SONDMASTER AWE64 WEB PnP	PCI	49,-
SONDMASTER AWE64 WEB PnP	PCI	109,-
SONDMASTER Live Val	PCI	179,-
SB PRO komp. PnP	ISA	24,-

Soundkarten	Typ	DM
TERRATEC Eane 2	PCI	99,-
TERRATEC Xelerate	PCI	139,-
TERRATEC AudioSystem EV564 S	ISA	109,-
TERRATEC AudioSystem EV564 S	ISA	589,-
TERRATEC AudioSystem EV564 XL	ISA	619,-
TURTLE Beach Montego	PCI	189,-
DIAMOND Sonic Impact 590	PCI	69,-
YAMAHA WF 192XG	PCI	129,-

### AWE64 PnP

PCI-Version

**49,-**



### ZUBEHÖR

BUZ Multimediale Erweiterung extern

Bündelt alle Multimedia Schnittstellen (Audio/Video), externes

Grat. Lvl. Steckkarte mit SCSI Controller, incl. Softwarepaket

Microsoft Digital Sound System 80 USB 38,-

Soundboxen aktiv, Paar 2 x 40 Watt 29,-

Soundboxen aktiv, Paar 2 x 120 Watt 59,-

## SCANNER

Scanner	Anschluss	DM
MUSTEK ScanExpress 6000P	Parallel	89,-
MUSTEK ScanExpress 6000P	USB	129,-
MUSTEK ScanExpress 6000SP	SCSI	139,-
MUSTEK ScanMaster 9036GEP	Parallel	129,-
MUSTEK ScanExpress 12000P	Parallel	139,-
MUSTEK ScanExpress 12000SP	SCSI	229,-
MUSTEK Paragon 600 C	Parallel	89,-
MUSTEK Paragon A3 EP	Parallel	279,-
MUSTEK Durchlaufscanner für 1200SP	Parallel	299,-

### ScanExpress 6000P

Parallel Anschluss

300x600 dpi opt.

**89,-**



Scanner	Anschluss	DM
HP ScanJet 5100	Parallel	479,-
HP ScanJet 6200 C	USB	729,-
HP ScanJet 6250C	USB	929,-
UMAX Astra 1100	Parallel	119,-
UMAX Astra 1200	Parallel	199,-
UMAX Astra 6105	Parallel	269,-
UMAX Astra 1200S	Parallel	269,-
UMAX Astra 1200S	SCSI	379,-
MICROTEK Phantom 3000C	Parallel	129,-
MICROTEK ScanMaker 330	Parallel	239,-
MICROTEK ScanMaker 338	Parallel	269,-
MICROTEK ScanMaker XE Silver	SCSI	399,-
MICROTEK ScanMaker XE Silver	SCSI	529,-

Alle Scanner inkl. SCSI Controller (außer Parallel/USB) und Software.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

## PREISE OHNE WENN UND ABER

Von uns hören Sie keine Ausreden. In der dieser Anzeige veröffentlichten Preise gelten - auch wenn die Ware knapp wird oder der Dollar steigt (Ausnahme: RAM und CPUs). Nennen Sie unseren Mitarbeitern bei einer Bestellung nur Titel und Ausgabe der Ihnen vorliegenden Zeitschrift.

# AUSGELIEFERT! \*\*

\*\*sofern ab Lager lieferbar

ALTERNATE  
GARANTIERT!

### FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit  
Gewerbeschein an: WAVE Computer  
Fax: 0 64 03 - 90 50 70



## Bestellannahme

Montag-Freitag 9-21 Uhr  
Samstag 9-15 Uhr

## Abholung

Montag-Freitag 10-18 Uhr  
Samstag 9-15 Uhr

## Bestelladresse

Philipp-Reis-Straße 9  
35440 Linden

## 24h-Mailbox

(ISDN + analog)  
06403-92490

## CD-ROM

### CD-ROM ATAPI

	intern	extern
32x CyberDrive	74,-	274,-
32x Lite On LTN 301	73,-	273,-
32x Optarc FX 320	73,-	273,-
32x NEC CD-R 1001	94,-	294,-
32x TEAC CD32E	94,-	294,-
32x Toshiba XM6302B	94,-	294,-
32x ASUS CD-5340	94,-	294,-
32x CyberDrive	73,-	273,-
32x Pioneer DR-045 Slot-In	104,-	304,-
32x Pioneer DR-A145 Slot-In	119,-	319,-
40x Lite On LTN 382	94,-	294,-
40x CyberDrive	89,-	289,-
40x ASUS CD-5400	119,-	319,-
40x NEC CD-R 3000	129,-	329,-

Externe SCSI-Versionen werden mit allen Kabeln und Software zum Anschluss an die parallele Schnittstelle ausgeliefert!

### 32x CD-ROM

CyberDrive, ATAPI

	intern	extern
32x CyberDrive	74,-	274,-

### CD-ROM SCSI

	intern	extern
14.4x Toshiba XM 3801B	99,-	249,-
20x Pioneer PX20 TSI	159,-	309,-
24x CyberDrive 24K6	119,-	269,-
32x Pioneer DR-566	129,-	279,-
32x Pioneer DR-106 Slot-In	139,-	289,-
32x NEC CD-R 110	149,-	299,-
32x TEAC 5325	149,-	299,-
32x Toshiba XM 6201B	169,-	319,-

Intern Boxed +20,-

### CD-ROM SCSI

	intern	extern
32x Plector PX32 TSI (u-SCSI)	189,-	339,-
32x Plector PX32 TSI (u-SCSI)	239,-	449,-
32x Pioneer DR-766	139,-	289,-
32x Pioneer DR-765 Slot-In	144,-	294,-
40x Pioneer DR-L165 Slot-In	146,-	296,-
40x Plector PX40 TSI (u-SCSI)	229,-	379,-

Externe SCSI-Versionen im CD-ROM CASE mit Audio-Ausgang.

### 32x CD-ROM U-SCSI

	intern	extern
32x Plector PX32 TSI	189,-	339,-

### CD-Wechsler ATAPI

	intern	extern
8x TEAC CD68E (6-fach) 139,-	139,-	289,-
15x Nakamichi MJ5.16A (5-fach) 299,-	299,-	349,-

### CD-Wechsler SCSI

	intern	extern
16x Nakamichi MJ5.16S (5-fach) 339,-	339,-	489,-

### DVD-Player ATAPI

	intern	extern
32x Hitachi GD-2500	229,-	279,-
32x Toshiba SD-M1200	229,-	279,-
32x Guillemot DVD-ROM mit MPEG-Karte	349,-	399,-
32x Philips DVD-532 mit MPEG-Karte	599,-	649,-

### DVD-Player SCSI

	intern	extern
612x Pioneer DVD-302	329,-	479,-
612x Guillemot DVD Theater MPEG-Karte Realtime Hollywood Plus MPEG-Karte	449,-	499,-

## KOMMUNIKATION

### ISDN/Modem extern

	Typ	DM
ELSA MicroLink Pro 150V	ISDN	199,-
ELSA MicroLink Pro 310V	Analog	199,-
ELSA MicroLink 46 Pro	Analog	229,-
ELSA MicroLink Office V90	Analog	339,-
U.S.R. Sportster Flash V90	Analog	209,-
U.S.R. Sportster Flash V90	Analog	219,-
U.S.R. Sportster Message plus V90	Analog	229,-
U.S.R. Sportster Message plus V90	Analog	239,-
U.S.R. Fastmodem Voice 56K	Analog	229,-
ASAT Satellite 560 Voice D 56K	Analog/ISDN	479,-
MAXTECH Voice 56K	Analog	199,-
MAXTECH 56K V90	Analog	199,-

### ISDN intern

	Typ	DM
AVM FritzCard	ISA	149,-
AVM FritzCard	PCI	159,-
TELES 50	ISA	109,-
TELES 50	ISA	129,-

### Netzwerk-Karten

	Typ	normal	"boxed"
3COM 3C903 Combo	PCI	159,-	179,-
3COM 3C905 10-Mbit/s	PCI	119,-	139,-
3COM 3C907 Combo TCP	ISA	119,-	139,-
NetCard Combo	ISA o. PCI	29,-	49,-
NetCard 10-Mbit/s	PCI	49,-	69,-
NETS 100-Pro TX	PCI	119,-	139,-

### Netzwerk-HUBS

	10 Mbit/s	100 Mbit/s
8-Port	89,-	199,-
16-Port	99,-	299,-

Netzwerkbühnen (Kabel, Stecker, etc.) lieferbar.

### AVM FritzCard

	PCI-Version
AVM FritzCard	159,-

## GEHÄUSE

### SCSI-Gehäuse

	(W)SCSI	(U)Wide
CD-ROM CASE 1 x CD-ROM	69,-	119,-
FLEXI LINE 1 x 3.5" o. 5.25"	79,-	129,-
ELITE TOWER 2 x 3.5" o. 5.25"	79,-	129,-
ELITE TOWER 4 x 3.5" o. 5.25"	119,-	179,-
ELITE TOWER 6 x 3.5" o. 5.25"	159,-	219,-
ELITE TOWER 8 x 3.5" o. 5.25"	199,-	249,-

### ATAPI-Gehäuse

	DM
CD-ROM CASE 1 x CD-ROM	119,-
OPTI LINE 1 x 3.5" o. 5.25"	129,-

Alle ATAPI-Gehäuse werden inkl. Anschlusskabel für die Parallele-Schnittstelle Ihres Computers ausgeliefert.

\* inkl. 1 Medium

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

## CD-RECORDER

### CD-Recorder ATAPI

	intern
2/8x Mitsumi CR2801TE	349,-
4/8x Mitsumi CR4801TE	439,-

### 4x/8x CD-R ATAPI

	intern
Mitsumi CR4801TE	439,-

### CD-Recorder SCSI

	intern	extern
4/8x Panasonic CWJ502B	429,-	579,-
4/8x Sony CD-R405	479,-	629,-
4/12x TEAC CD-R555	439,-	589,-
4/12x Waitec 14125 KIT	489,-	639,-
4/12x TEAC CD-R665	529,-	679,-
8/20x Sanyo SR20	1.029,-	1.179,-
8/20x Pioneer PR8R20TS	a.a.	a.a.

### 4x/12x CD-R SCSI

	intern	extern
TEAC CD-R555	439,-	589,-

### CD-Rewritable ATAPI

	intern	extern
2/12x CD-RW Philips 100 MB	399,-	649,-
2/12x Ricoh MP6200	429,-	679,-
2/12x Yamaha CRW4201	529,-	779,-
2/12x HP 6100	649,-	899,-

### CD-Rewritable SCSI

	intern	extern
2/12x Philips CDWR3600	399,-	649,-
2/12x Ricoh MP6200	429,-	679,-
2/12x Yamaha CRW4201	529,-	779,-
2/12x HP 6100	649,-	899,-

## WECHSEL-LAUFWERKE

### Floppy-Laufwerke

	intern
Mitsumi/Sony/NEC 1.44 MB	39,-
TEAC 1.44 MB	44,-
LSI 1.44 / 120 MB	144,-

### ZIP-/JAZ-Laufwerke

	intern	extern
ZIP (NEC) AT 100 MB	144,-	199,-
ZIP (NEC) ATAPI 100 MB	159,-	209,-
ZIP (NEC) SCSI 100 MB	209,-	259,-
ZIP (NEC) SCSI 200 MB	209,-	259,-
JAZ (IBM) Kit SCSI 2000 MB	669,-	819,-

### MOD-Laufwerke

	intern	extern
OLYMPUS SCSI u-Pur 230 MB	449,-	499,-
OLYMPUS SCSI u-Pur 340 MB	619,-	769,-
OLYMPUS SCSI u-Pur 640 MB	829,-	979,-
Fujitsu 3.000MBP SCSI 640 MB	529,-	679,-
Fujitsu 4.000MBP SCSI 640 MB	599,-	749,-

### Phase-Changer

	intern	extern
TEAC ATAPI 650 MB	199,-	249,-
Panasonic ATAPI 650 MB	299,-	349,-

### CD-Rewritable SCSI

	intern	extern
4/4/16x Yamaha CRW4416	679,-	829,-
4/4/16x Yamaha CRW4416 KIT	679,-	829,-

### Software

	System	DM
NEPD 4.x	(WIN, Win 95, NT)	29,-
WinCD 3.0 (OEM)	nur mit CD-Rekorder	29,-
WinCD 3.5 (OEM)	nur mit CD-Rekorder	29,-
GEAR 4.x MM	(WIN 95, NT)	29,-
Easy CD Creator (OEM)	Nur mit CD-Rekorder	69,-
Easy CD Creator Deluxe	(WIN 95, NT)	179,-

### Zubehör

	intern	extern
CD-Rekorder KIT (Kabel, Kabel, Software, GEAR MM)	79,-	129,-
CD-Caddy	29,-	79,-
CD-Labeller-KIT NEATO (inkl. 50 x PC-MAC, 30 Labels)	59,-	109,-
CD-Labeller-KIT NEATO (inkl. 50 x PC-MAC, 30 Labels)	69,-	119,-
CD-Labels 100 Stk. (inkl. 50 Stk. Silber oder Gold)	29,-	79,-
Labelle CD-Labeller-KIT (inkl. 50 x PC-MAC, 30 Labels)	49,-	99,-
CD-Labels für Labelle - Liner (100 Labels)	29,-	79,-
CD-Labels für Labelle - Liner (100 Labels)	29,-	79,-

### CD-Rohlinge mit Box ab

	10 Stk.	50 Stk.	100 Stk.
Diverse (Silber-blau)	2,19	2,09	1,99
Fuji blank	2,79	2,69	2,59
Divex	2,99	2,89	2,79
Philips, Kodak, Verbatim	3,39	3,29	3,19
TDK	3,49	3,39	3,29

### CD-Rohlinge mit Überlänge 1/10 Stk.

	3,39 / 3,49
--	-------------

### CDRW-Rohlinge mit Box ab

	1 Stk.	10 Stk.	30 Stk.
Diverse	9,99	9,49	8,99
Verbatim	16,99	16,49	15,99

### 2x/2x/6x CD-RW

	baugl. Philips CDD3610
399,-	

## STORAGE-IN-THE-BOX

Mit unserem „storage-in-the-box“-System wird der Einbau von Massenspeichern zum Kinderspiel. Für nur DM 20,- Aufpreis (UW-SCSI DM 40,-) liefern wir ein internes SCSI- oder IDE-Laufwerk komplett mit allen Einbaumaterialien, Kabeln, Software, Schrauben und einer Einbauanleitung.

# BESTELLT - AM NÄCHSTEN TAG

Bestellungen bis 15.00 Uhr (außer externen Systeme) sind durch Zustellung über TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.







Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# Grand Touring

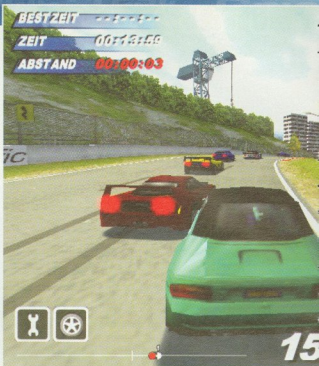
In PC Player 12/98 erzählte uns der Projektleiter von »Grand Touring«, wie schwer es sei, ein gutes Rennspiel abzuliefern. Der Mann hat Recht gehabt.

**G**rand Touring« beschäftigt sich mit Supertourenwagen: Sportflitzer der Spitzenklasse, die für den Rennsport noch einmal aufgeböhrt werden. Auf richtigen Rennstrecken drehen sie dann in verschiedenen Meisterschaften ihre Runden. Damit dem Spieler nicht langweilig wird, haben die englischen Programmierer von Elite auch noch andere Wagen eingebaut

## Ein gradliniges Konzept

Es gibt verschiedene Klassen, in denen sich jeweils zwei Autos befinden. Die Verkaufsversion soll mindestens 20 Wagen beherbergen, die sich dann auf logischerweise zehn Klassen verteilen; in unserer Version konnten wir aber nur acht unterschiedliche Renner entdecken. Doch egal: Beginnen werden Sie mit

Als BMW-Z3-Fahrer hat man in einem für alle Klassen offenen Rennen wenig zu lachen. Durch aggressives Kurvenschneiden kann man seine Chancen aber erhöhen. (3Dfx)



der sogenannten Saloon-Klasse, die aus BMW Z3 und Toyota Celica besteht. Da Elite keine Lizenz erworben hat, müssen Sie sich diese Fahrzeugnamen schlichtweg dazudenken.

Mit diesen Mobilien üben Sie auf anfangs acht Arealen; normale Rennkurse, Bergstrecken, Höchstgeschwindigkeitsovale und städtische Gebiete. Im weiteren Spielverlauf soll sich die Auswahl auf 20 Kurse vergrößern. Im Arcade-Modus, der Sie unzerstörbar macht, fahren Sie nicht nur gegen sieben Computergegner, sondern auch gegen ein Zeitlimit. In aller Ruhe üben können Sie lediglich im Simulationsmodus, der Fahrfehler aber nicht mehr einfach verzeiht. Wenn Sie über Schotter brausen, leiden Ihre Reifen, Kollisionen sorgen für Motorschäden. Zwei kleine Anzeigen zeigen das genauer an. Durch einen Boxenstopp kann die Kiste repariert werden. Ein kleiner Parcours, auf dem Sie zwischen Plastik-Hütchen hindurchwedeln oder das Rückwärtsfahren trainieren, sollte unbedingt abgefahren werden, um ein Gefühl für den Boliden zu gewinnen. Mit dem erworbenen Können und Geschick geht's dann in die Meisterschaft. Wenn Sie diese gewinnen, erweitert sich der Fuhrpark. Durch Siege mit den neuen Wagen erweitert sich abermals das Angebot und so weiter.

Grand Touring zeichnet sich durch ein relativ realistisches Fahrverhalten aus. Insbesondere Federung und Reifenabrieb wurden gelungen simuliert. In zwölf Setup-Bereichen läßt sich das Handling des Wagens zudem nach Belieben verändern. In der Meisterschaft ist das sehr sinnvoll, denn dann können Regen oder Schnee großen Einfluß auf die Fahrbahnbeschaffenheit nehmen.

## Jetzt wird Tacheles geredet

Bis dato wurden nur nackte Fakten beschrieben. Analysiert man das Programm aber genauer, treten viele massive Ungereimtheiten zu Tage, die das akzeptable Fahrverhalten völlig in den Hintergrund drängen.

Alle Wagen fahren sich im Grunde ähnlich, die unterschiedlichen Klassen wirken sich nur durch eine größere Höchstgeschwindigkeit aus. Zudem gibt es lediglich ein einziges und ziemlich sonores Motorgeräusch. Elite hat einen sehr eigenartigen Rückspiegel konstruiert. Im Zentrum erblicken Sie neben

## Das Wunder der Steigung

Alle Rennstrecken sind mit Erhebungen versetzt. Nähert sich Ihr Renner einer Steigung, wird dies vom Programm unverhältnismäßig stark berücksichtigt.



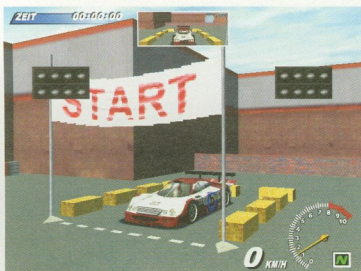
Sie sehen hier einen schönen blauen Diablo, der sich mit exakt 230 km/h einer Anhöhe nähert.



Der Motor kämpft und stottert, das Hügelchen fordert einen ungeheuren Wegezoll. Bereits nach wenigen Metern hat der Wagen deutlich an Geschwindigkeit verloren.



Auf der Spitze der kleinen Steigung beträgt der Tempoverlust fast 50 Stundenkilometer.



Auf einem mit Strohballen gesicherten Trainingskurs dürfen Sie in aller Ruhe üben. (3Dfx)

der Konkurrenz auch Ihr eigenes Fahrzeug in erheblicher Größe, wodurch die Übersicht leidet. Im Simulationsmodus können die Fahrzeuge zwar beschädigt werden, dies wird aber nicht optisch verdeutlicht. Außerdem senkt selbst ein zerdeperteter Motor gerade mal die Höchstgeschwindigkeit. Anhöhen mindern die Fahrleistung überproportional. Sollten Sie manuell schalten, was sich wegen der Schaltfaulheit der Automatik lohnt, haben die Programmierer eine Verzögerung eingebaut; es dauert circa eine halbe Sekunde, bis der nächste Gang eingelegt wird. Das führt so weit, daß es sich nach einem Unfall empfiehlt, maximal in den vierten Gang herunterzuschalten. Sie kommen so schneller wieder auf Tempo, als wenn Sie noch eineinhalb Sekunden auf den ersten Gang warten. Überhaupt sind die Getriebeverhältnisse, die sich auch nicht verändern lassen, unausgewogen. Angeblich hat jeder Kontrahent eine eigene Künstliche Intelligenz, die sich in unterschiedlichem Fahrverhalten äußern soll. Davon konnten wir nichts feststellen: Selbst in offenen Meisterschaften, an denen alle Klassen buntgemischt teilnehmen, fahren die Computer in einem massiven Pulk. Eine aufgemotzte Rennviper zockelt dann friedlich-schließlich hinter einem BMW Z3 her. Die KI hat großen Spaß

## Udo Hoffmann



**Viele Wagen**

Wenn ich nicht genau wüßte, daß mir eine Testversion in die Hand gedrückt wurde, müßte ich das hier für eine Alpha halten, die noch Monate von der Veröffentlichung entfernt ist. Da dem aber nicht so ist, wird von mir mit gelinder Enttäuschung ein Programm abgemieit, das eigentlich ein gutes Potential hatte. Die Fahrphysik der Boliden ist gelungen, wie Sie an unserer Demo leicht überprüfen können. Aber was hilft es, wenn alle anderen Punkte so deutliche Schwächen zeigen. War Elite mit dem selbstgesteckten Anspruch überfordert? Wurde von verantwortlicher Stelle auf eine Veröffentlichung noch vor Weihnachten gedrängt, obwohl das Spiel noch gar nicht fertig ist? Ich hatte eigentlich erwartet, daß es mit der zunehmenden Professionalität der Branche bald nur noch Spitzentitel wie Racing Simulation 2 oder Grand Prix Legends geben wird – weh ein Irrtum.

**Schwächen in der Fahrphysik**

**Programm macht einen unfertigen Eindruck**



▲ In Grand Touring sehen vor allem die Wagen ohne 3D-Karten-Unterstützung einfach furchtbar aus. (Software)



Der rote Schraubenschlüssel unten links verrät Ihnen, daß dieser Wagen maximal beschädigt ist. Optisch wird das aber nicht verdeutlicht. (3Dfx)

daran, unmotiviert mitten auf einer langen Geraden zu bremsen. Außerdem knallt sie dem Tester gern ins hintere Blechkleid. Aufpoppende Grafik ist ein Phänomen, welches wir in den letzten Jahren bei englischen Programmen immer wieder feststellen mußten, Grand Touring bildet da keine Ausnahme. Daß es uns nicht gelang, auch nur ein einziges Meisterschaftsrennen zu gewinnen (die vier verschiedenen Schwierigkeitsgrade im Simulationsmodus wirken sich überhaupt nicht aus), mutet seltsam an. Der Computergegner scheint Popeye-Spinat im Tank zu haben. Identische Modelle ziehen schneller an als der eigene Wagen, schleudern nicht, wenn Sie von der Strecke geraten, und haben eine höhere Endgeschwindigkeit. Nur durch massiven Cheatgebrauch bekamen wir überhaupt andere Wagen zu sehen. (uh)

## Grand Touring

Hersteller: Elite/Empire  
Testversion: Beta vom November '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: 1-8 (Netzwerk)

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

## PC-PLAYER Wertung

Grafik: **70** Sound: **40**  
Einstieg: **70** Komplexität: **60**  
Steuerung: **70** Multi-Player: **70**

Spiespaß: **52**



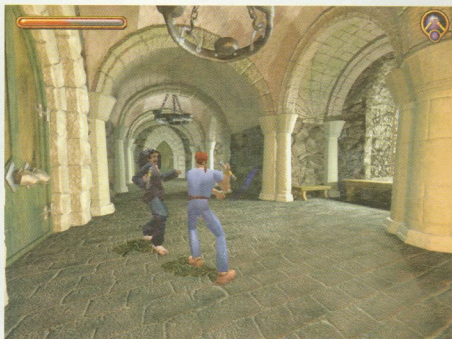
Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Tunguska

»Tunguska«, eine Mischung aus Prügelspiel und Adventure, stellt interessante Theorien auf. Eine davon lautet: Wer auf dem elektrischen Stuhl hingerichtet wird, muß deshalb noch lange nicht tot sein

Anhängern von Steven-Segal-Filmen dürfte die Spielfigur Jack Riley sehr bekannt vorkommen. Denn genau wie der Karate-Champ, der schon seit Jahren auf der Leinwand groß Kasse macht, kann auch Jack vor Kraft kaum laufen und besitzt ein niedliches Zöpfchen, das im Rhythmus seiner Handkantenschläge betulich auf und nieder wippt. Ebenfalls gemeinsam haben sie die Fähigkeit, Ärger magisch anzuziehen. In Jacks Fall sogar ziemlich ultimativen Ärger: Fälschlicherweise wegen Mordes an seiner Freundin zum Tode verurteilt, wird er von pflichtbewußten Staatsdienern mit mehreren zehntausend Volt bearbeitet. Das erstaunliche Ergebnis: Anstatt nun die Harfe zu schwingen oder wenigstens richtig ins Schwitzen zu geraten, findet Jack sich in einer großen Burganlage wieder.

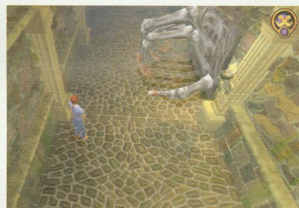
Und die ist nicht unbewohnt. Direkt der erste Gang, in den unser Held in seiner Verwirrung taumelt, wird von seltsamen Bettelmönchen bewohnt, die sogleich ihre bescheidenen Kampfkunsthigkeiten demonstrieren wollen. Doch nicht mit uns: Schwinger, Haken oder Fußteiger, an geeigneten Stellen platziert, machen aus den lumpigen Gestalten schnell nur noch ein paar Lumpen. Wird das Bettelvolk zu aufdringlich, sollte



Nuntschako-Test: »Mein Tschako ist viel härter als deiner. Sollen wir wetten?«



Obwohl eine 3D-Kartenunterstützung fehlt, ist die Grafik von Tunguska ganz ansehnlich.



Jack kann sein Waffenarsenal nicht immer ausprobieren. An dieser Knochenhand sollte er sich lediglich vorsichtig vorbeipirschen.

Jack von den magischen Dreiecken naschen, die vereinzelt herumliegen, die steigern seine Lebenskraft nämlich wieder aufs Maximum.

Sie steuern Ihren Jack im folgenden durch endlos wirkende Tunnel, besiegen den einen oder anderen Mönch und versuchen herauszubekommen, was das Ganze eigentlich soll. Der Zopfträger wird ausschließlich mit der Tastatur gesteuert, seine Bewegungsmöglichkeiten sind aber recht beschränkt. Befindet er sich nicht im Kampfmodus, kann er lediglich gehen, rennen und springen. Im Kampf selber sieht es besser aus, hier weicht Jack schon mal nach links oder rechts aus, wovon er auch häufigen Gebrauch machen sollte. Zudem erhält er neben der bloßen Faust als Grundwaffe noch effektiveres Vernichtungswerkzeug: Ein Nuntschako (seit Bruce Lee jedem Beulenfreak ein Begriff), ein Schwert sowie eine Axt. Das Gegnerplättchen macht gleich doppelt soviel Spaß, wird doch durch derartige Accessoires sowohl die Reichweite als auch die Angriffskraft von Jacks Schlägen beträchtlich erhöht.



Ein hungriger Löwe im Käfig. Was könnte dem Burschen gefallen?

Eine durchaus passende Geräuschkulisse während der Kämpfe ist übrigens vorhanden. Wie der legendäre Bruce Lee, der ein weiterer Verwandter des Protagonisten sein muß, gibt Jack nach jedem Treffer aberwitzige Jaul- und Keuchgeräusche von sich.

Es dauert unverständlicherweise sehr lange, bis Sie den Adventure-Part des Programms erreichen. Erst im dritten Level erscheinen Bereiche der weitläufigen Burganlage, die nicht aus fensterlosen Gängen bestehen. Das Spiel gewinnt dadurch deutlich: Sie können Gegenstände in einem Inventar horten und in anderen Lokalitäten gezielt anwenden. Ein schlechtgelaunter Löwe versperrt zum Beispiel den Zutritt zu einem wichtigen Geheimgang. Erst wenn Sie ihm ein Stück Fleisch in den Nachbarskäfig werfen und ihn dann per Schiebetür überführen, ist der Weg frei. Die meisten Rätsel sind aber durch das übliche »Finde Schlüssel, öffne damit altes, knarriges Schloß« hinreichend charakterisiert. (uh)

## Udo Hoffmann



**Prügel-spiele sind auf PC selten**

**Kleiner Adventure-Part ...**

Tunguska führt als Untertitel »Legende des Glaubens«. Was diese schmissige Zeile mit der tatsächlichen Handlung zu tun hat, wird mir auf ewig verborgen bleiben. Auch das Geheimnis der eigenartigen Vorgeschichte vermochte ich nicht zu ergründen. Warum sagt man nicht einfach: »Jack ist ein tapferer Krieger, der für sein Leben gern in dunklen Gängen rumkaxelt und alles umhaut, was sich bewegt. Türen kann er auch öffnen, erwarten Sie aber nicht viel mehr von ihm«. Mit diesem Sätzchen wäre das Wesen des schlichten Geschehens eigentlich hinreichend beschrieben. Wer nur die ersten zwei Level durchschreitet, wird in Tunguska für ein übliches Mädelchen halten: In ewig gleichen Gängen tut man nichts anderes, als tum-ben Gegnern die Zähne auszuschlagen oder Fallen auszuweichen. Ab Level drei aber, wenn ihr Held zum ersten Mal eine Waffe erwirbt, wird es interessanter. Der Kampfaspekt ist dann gar nicht mal so schlecht, das Schloß abwechslungsreich dekoriert, und der (primitive) Adventure-Part kommt einem nach dem öden Gangablaufen geradezu wie das Nonplusultra an Spielkultur vor. Wer sich gerne rumprügelt, darf also durchaus einen Blick riskieren.

**... der ziemlich primitiv ist**

**Technisch veraltet**

## Tunguska

Hersteller: Projekt Two  
Testversion: Beta vom November '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: -

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 32 MByte RAM

## PCPLAYER Wertung

Grafik: **70** Sound: **70**   
Einstieg: **40** Komplexität: **70**   
Steuerung: **60** Multi-Player: -

**Spielespaß: 60**

### MEDIA-WORLD

Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

**24 Std.-Bestell-Service:**  
Tel. **089/99 73 81 33**  
Fax **089/99 73 81 37**  
ACHTUNG NEUE E-MAIL ADRESSE  
E-mail [MediaWorld@mvswand.de](mailto:MediaWorld@mvswand.de)  
Ladengeschäft:  
Ismaninger Str. 136 • 81675 München  
<http://www.mvswand.de>

Heilfitter - Diablo Addon	DA 19,95
Ecstasia	DV 49,95
Powerboat Racing	DV 54,95
Quern of the Eye	DV 55,95
Takuru	DA 39,95
Balance of Power	DA 29,95
Ultimate Race Pro	DV 29,95

Soft. 3rd/4. DSD-3D-Karten Unterstützung

**Jetzt auch für Neukunden LIEFERUNG AUF RECHNUNG**  
Nur noch 5,- DM Versandkosten

Adventurespiele	
Best of Games - Volume 1 [TP]	DV 63,95
Byzantium [NP]	DV 71,95
Life & Death [NP]	DV 63,95
Draiken	DV 82,95
Grim Fandango [TP/NP]	DV 75,95
Nightlong - Japan City Conspiracy	DV 79,95
Hard to Hero [TP/NP]	DV 74,95

Rollenspiele	
Baldurs Gate	DV 79,95
Dungeon Keeper 2 [Dvd/TP]	DV 79,95
Final Fantasy 7 [Dvd/TP]	DV 79,95
The Dark Project - Der Mordkessel	DV 79,95

Autorennspiele	
Alan Probst - Grand Prix 98 [Dvd]	DV 69,95
Colin McRae Rally [TP/NP]	DV 73,95
Grand Prix 2000 [NP]	DV 79,95
N.L.C.E. 2	DV 72,95
Racing Simulation 2	DV 79,95
Need for Speed 3 [TP]	DV 79,95
Ultimate Street Racer - 2000 [Dvd/TP]	DV 29,95

Flugsimulationen	
Combat Flight Simulator	DV 94,95
ACM 1918	DA 74,95
Arcade 18 - The Moon Mission	DA 74,95
Comanche 3.0 Gold	DA 74,95
European Air War [Dvd]	DV 69,95
Flight Unlimited II [Dvd]	DV 79,95
Team F1	[Dvd] 79,95
Justifier Full Burn	DA 74,95
Red Baron 2 World's	[MMX, Dvd] 54,95
Serra pro Pilot	DA 74,95

Geschicklichkeitsspiele	
Earthworm Jim 3-D [Dvd]	DV 69,95
H.E.L.O. [TP]	DV 69,95
Gen 3D [NP]	DV 29,95
Pendemonium 2 [NP]	DA 34,95

Denkspiele	
Börsenflieger [TP]	DV 71,95
Best a Move 2	[NP] 79,95
You Don't Know Jack	DV 59,95

Simulationsspiele	
Der Rote Korsar	DV 79,95
FarmSim	DV 69,95
Sub Culture [NP]	[Dvd/Dvd] 24,95
Outpost 2 [NP]	DV 35,95

Sportspiele	
Bandits Manager 98 [TP]	DV 77,95
Frankreich 98 WM Ed. [NP]	DV 39,95
Pro 18 World Golf Tour	DV 79,95
NHL [TP]	DA 74,95
NBA 98 [Dvd]	DV 79,95
Virtual Pro 2 [Dvd]	DA 45,95

Strategiespiele	
Age of Empires Winter [NP]	DV 54,95
Ace Mission 2 Der Aufstieg Roms	DV 69,95
Arco 1022	DV 75,95
Cesar 3	DV 79,95
Commandos	[TP] 79,95
Dominion 3 Storm over Gili	DV 69,95
Dune 2000	[TP] 71,95
Gangsters	DV 79,95
Knight and Merchants [NP/TP]	DV 63,95
Majesty	DV 72,95
Panzer General 3D [NP]	DV 33,95
Mech Commander	DV 72,95
Rage of Mages	DV 79,95
Seven Kingdoms	DV 39,95
War of the World?	[NP] 79,95
War Games?	DV 74,95

Wir liefern bis zu einem Auftragswert von DM 200,- auf Rechnung zu Versandkosten in Höhe von DM 5,-.

Ab DM 200,- liefern wir gegen Nachnahme zu einem Versandkostenanteil von DM 8,- (zzgl. DM 3,- Postgebühr) oder gegen Vorauskasse (nur EC-Scheck) zu einem Versandkostenanteil von DM 5,-.

• Weiterer Artikel auf Anfrage, Ladepreise differieren - Irrtum und Änderungen sind vorbehalten -  
• Lieferung solange Vorrat reicht -  
• ALLE ACTIONSPREISE LIEFERBAR, SOFERN NICHT INDIKZIERT  
**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**  
Preisliste gültig bis: 04.01.99

# MultiMedia Soft

## Computerspiele

<http://www.multimedia-soft.de>

## Spieladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc.), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

## Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infocanalen an:

**MultiMedia Soft**  
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50  
finden Sie in:



15900 EISENHÜTTENSTADT  
Fürstenberger Str. 64 ☒ 03394-72595  
Netzwerk-Spielen im Laden

15230 FRANKFURT/ODER  
Spornmachergasse 1 ☒ 0335-539173  
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN  
Sagerstr. 44 ☒ 0421-669871

33098 PADERBORN  
Marienstr. 19 ☒ 05251-296505  
Netzwerk-Spielen im Laden/Internet

38350 HELMSTEDT  
Markt 10 ☒ 05351-424067

41539 DORMAGEN  
Kölner Straße 122 ☒ 02133-477764

47441 MOERS  
Neuer Wall 2-4 ☒ 02841-21704  
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN  
Josef Schregel Str. 50 ☒ 02421-28100  
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computersuche, Install-Service

58706 MENDEN  
Umrar Straße 42 ☒ 02373-390214

99084 ERFFURT  
Meinbergstraße 20 ☒ 0361-5621656

**MultiMedia Soft BÜRO**  
**ZENTRALER EINKAUF**  
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50  
☒ 02421-28100 FAX 281020



# Apache/Havoc

Die Mannschaft des neuen Entwicklers Razorworks rekrutiert sich aus ehemaligen DID- und Digital-Integrations-Mitarbeitern. Und der Einstand gelingt den Briten bestens – auch wenn Genre-Unerfahrene lieber erst woanders ein paar Flugstunden nehmen sollten.

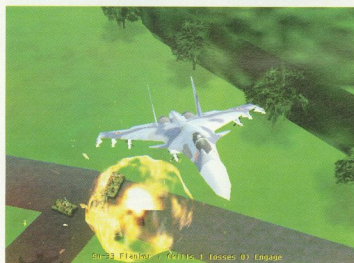
Über allen Apache-Simulationen und dem Feiern des AH-64 als Super-Hubschrauber wird gerne vergessen, daß andere Mütter auch schöne Töchter haben. Beispielsweise Mütterchen Rußland, das mit dem Mil Mi-28 Havoc einen gleichwertigen Gegner aufbieten kann. Keine Angst, Sie müssen sich nicht entscheiden und auf nichts verzichten, denn die Designer verfrachten Sie in die Cockpits beider Helikopter. Und im nächsten Jahr warten zwei weitere Drehflügler in »Comanche/Hokum« auf die Startfreigabe, die sich im Multiplayer-Modus miteinander verbinden lassen werden.

## Alle guten Dinge sind drei

An dieses Sprichwort erinnern sich die Programmierer und implementierten dementsprechend viele Einsatzgebiete. In Georgien kommt eine ultra-nationalistische Regierung an die Macht und will als erstes die angrenzenden Ölfelder unter ihre Kontrolle bringen. In Kuba wiederum möchten die Nachfolger des (hier) verstorbenen Fidel Castro gern die Amerikaner aus der Bucht von Guantanamo vertreiben – und zwar mit Waffengewalt. Schließlich steht noch ein Feldzug gegen den Lieblingsfeind der westlichen Welt in den Neunzigern an, nämlich die Drogenbarone. Diesmal geht es jedoch nicht nach Kolumbien, sondern ins Goldene Dreieck, sprich nach Thailand und Laos. Nun suchen Sie sich Ihren Lieblingshubschrauber aus und starten die Kampagne. Hier haben Sie einen vorgegebenen Zeitraum zur Verfügung, um Ihre Ziele zu erreichen. Dann wählen Sie ein Geschwader und schauen sich dessen Missionsliste an;



▲ Rakete los, Treffer! Hier sehen wir den Havoc bei seiner Lieblingsbeschäftigung, dem Panzer-Jagen. (Direct3D, 640x480)



Die dynamischen Kampagnen zeigen sich unter anderem im Verhalten der Mitstreiter. Hier zerstört gerade eine Su-33 Flanker ein paar gegnerische Tanks. (Direct3D, 640x480)

Sie können auch eigene Einsätze erstellen. Die Bewaffnung dürfen Sie ebenfalls selbst bestimmen, auf Wunsch macht der Computer Vorschläge für Luft- und Bodenangriffe. So finden sich im Arsenal neben der obligatorischen Maschinenkanone auch ungenlenkte Raketen sowie Luft-Luft- und Luft-Bodengeschosse. Im Cockpit finden Sie alle nötigen Instrumente, die wichtigsten Informationen wie Höhe, Geschwindigkeit und Richtung werden Ihnen bei beiden Hubschraubern ins HUD eingeblendet.

Alle Feldzüge sind dynamisch, das heißt, Ihr gesamtes Verhalten hat Auswirkungen auf den kompletten Missionsverlauf. Zerstören Sie gleich anfangs alle SAM-Stellungen, kann Ihnen



Bei schlechtem Wetter hilft der Scheibenwischer. (Direct3D, 640x480)



Schneisen im Gelände wie Waldstraßen und Flußbetten lassen sich als Deckung gebrauchen, dieser Mil Mi-6 Transporthubschrauber macht es vor. (Direct3D, 640x480)



Mit dem Missionsplan lassen sich beispielsweise die Wegpunkte verändern.



Städte werden recht detailliert dargestellt, allerdings bringt die Grafik-Engine die Texturen erst im letzten Moment auf die Gebäude. (Direct3D, 640x480)

Fliegen nur noch wenig passieren. Konzentrieren Sie sich dagegen auf die restlichen Einheiten am Boden, rücken Ihre eigenen schneller vor. Einige Dinge entziehen sich auch Ihrer Kontrolle, etwa der exakte Fortgang der vielen Einsätze, die Ihre Kameraden fliegen.

Dadurch ist jedesmal eine andere Entwicklung möglich, was den Wiederspielwert deutlich erhöht.

## Details über Details

Wie schon von DID und Digital Integrations gewöhnt, passiert um Sie herum eine Menge. Während Sie noch am Boden stehen, fliegen anderswo Transporthelikopter Soldaten und Vorräte an die Front, bombardieren Flugzeuge feindliche Stellungen und kämpfen Bodentruppen gegeneinander. Auch in der unmittel-

baren Umgebung tut sich was: Je nachdem, ob Sie gerade steigen oder fallen, sehen Sie den passenden Konus am Rotor, also das »Verbiegen« der Rotorblätter. Außerdem werden Umwelteinflüsse wie Schnee und Regen korrekt simuliert; witzigerweise besitzen beide Maschinen Scheibenwischer, die Sie dann einsetzen können.

Bei aller Detailverliebtheit haben die Programmierer sich nicht allzuviel um die Grafik gekümmert. Es sind zwar Bäume, Überlandleitungen und Städte vorhanden, aber man sieht allem die künstliche Herkunft an. Straßen

und Flüsse verlaufen wie bei »F/A-18 Hornet 3.0« exakt gerade, ihre Richtung verändern sie nur ruckartig. Auch Waldgrenzen definieren sich klar, es scheint, als ob dort Blöcke in der Landschaft stehen würden. Die eigentlichen Stars, die Hubschrauber, wirken beim ein Jahr alten »Longbow« deutlich hübscher, und die Gebäude in den Städten erhalten erst in einer Entfernung von rund hundert Metern ihren kompletten Textursatz.

An Anfänger dachten die Jungs von Razorworks sowieso nicht in erster Linie. Selbst der Autopilot bleibt hier am Boden, wodurch die Zeitbeschleunigung zu einem gefährlichen Spiel wird, ansonsten sind Sie aber ewig zu Ihren Einsatzzonen unterwegs. Nichtsdestotrotz erwarten Sie viele interessante Aufgaben, schön zu fliegende Maschinen und eine lebendige Umgebung. Freunde von Hardcore-Simulationen können bedenkenlos zugreifen, alle anderen fliegen erst einmal eine Proberunde. (mash)

### Martin Schnelle



**+ Dynamische Kampagnen**

**+ Viele Einheiten in der Gegend**

**+ Gutes Flugmodell**

**■ Nichts für Anfänger**

**■ Präsentation nicht überzeugend**

Auch wenn Apache/Havoc nichts wirklich Neues bietet, zeigt sich hier doch ein solides Stück Arbeit: Die Feldzüge offerieren echte Dynamik, um Sie herum passiert ständig etwas. Irgendwo beschließen Ihre Kollegen gerade gegnerische Panzer, während Ihre Bodentruppen sich vor überlegenen Verbänden zurückziehen müssen. Das Flugverhalten der Hubschrauber selbst ist nicht leicht zu beherrschen, entspricht aber in etwa der Realität. Anfänger seien nochmals ausdrücklich gewarnt, denn der Einstieg gestaltet sich nicht leicht. Es braucht sehr viel Übung, bis Sie das Gerät so gut beherrschen, daß Sie den ersten Einsatz wagen können. Optisch macht das Spiel auch nicht sehr viel her, bedenkt man die geradlinigen Flüsse und Wälder samt der eckigen Kanten. Immerhin eignen diese sich ausgezeichnet dazu, in Deckung zu gehen. Alles in allem ragt das Erstellungsverk von Razorworks nicht wirklich heraus, macht aber trotzdem eine Menge Spaß.

### Apache/Havoc

Hersteller:	Razorworks/Empire	3D-Karten:	Direct3D
Testversion:	Beta vom November '98	Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-16 (Netzwerk, Internet)		

### PCPOWER Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	40	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spiespaß: **73**



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Scotland Yard

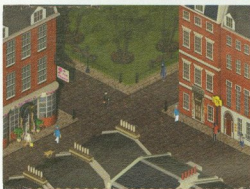
Das Brettspiel »Scotland Yard« war 1983 in Deutschland das »Spiel des Jahres« und wanderte seither weltweit rund vier Millionen Mal über den Ladentisch. Das Erfolgsgeheimnis: ein ebenso einfaches wie spannendes Spielprinzip.

**S**ie übernehmen entweder die Rolle des üblen Verbrechers Mr. X oder die von Scotland Yard. Innerhalb eines Zeitlimits gilt es, durch Nutzung der öffentlichen Verkehrsmittel von London seinen Häschern zu entkommen – oder sich selbst als Fahnder zu betätigen. Genau wie bei der Brettspiel-Vorlage haben Sie auch beim digitalen »Scotland Yard« die freie Wahl zwischen den beiden Parteien. Auf der Seite der Guten erhalten Sie die Unterstützung von vier computergesteuerten Mit-Fahndern, während Sie als Bösewicht allein gegen die Künstliche Intelligenz antreten müssen. Diese macht vor allem unerfahrenen Scotland-Yard-Spielern das Leben schwer: Schon nach ein paar Runden beginnt der Computer Sie geschickt aufzuspüren, oder (im Falle des Mr. X) gekonnt unterzutauchen.

Während dieser rundenbasierte Teil völlig dem Original entspricht, hat man bei Ravensburger zusätzlich noch eine kleine Variation eingebaut, bei der Sie in Echtzeit Busse, Bahnen und Taxen nutzen und sogar zu Fuß durch die Gegend schlendern. Hierfür wird in eine Nahansicht umgeschaltet, welche über knapp 200 3D-Umgebungen verfügt. Auf



▲ Mr. X steht kurz vor der Festnahme. Die weißen Kreise deuten auf die wählbaren Stationen hin.



In der Nahansicht einer Station sprechen Sie mit Passanten, rauben Häuser aus oder lassen Gänge hochgehen.

einem solchen isometrischen Spielfeld reden Sie mit Passanten, erwerben wertvolle Informationen, erpressen Banden oder besorgen sich nützliche Waffen. Der ganze Aufwand ist nötig, um als Mr. X einen aus verschiedenen Teilen bestehenden Gegenstand aufzustöbern und somit das Spiel zu gewinnen. Gute Kriminalisten machen sich dagegen zunächst anhand der Indizien ein Bild von der verbrecherischen Persönlichkeit, um ihr (Flucht-) Verhalten vorhersagen zu können,

bevor sie zur Verhaftung schreiten. Die Grafik ist in diesem Modus recht nett, dafür sorgt die miserable Steuerung für Kopferbrechen. Nur äußerst behäbig und widerwillig schleicht Ihr Charakter über die Straße, und es sind einige Klicks nötig, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben.

Spieler mit Internetanschluß dürfen sich an einem Multiplayer-Modus für bis zu sechs Teilnehmer laben. Im weltweiten Netz spielen Sie rund um den ganzen Globus mit anderen Räuber und Gendarm. (ps)

**Philipp Schneider**

★★★★

**+ Gute Umsetzung des Klassikers**

**+ Schöne Hintergrundmusik**

**+ Misera-ble Steuerung in der Nahansicht**

**+ Etwas tote Landschaft**

Ich habe Scotland Yard stets geliebt und mich daher besonders gefreut, als Ravensburger ankündigte, das Spiel auf CD zu pressen. Abgesehen von ein paar kleinen Schnitzern kommt das Flair des Originals auch gut rüber. Besonders die düstere Musik, welche in jedem Bezirk wechselt, und die stimmigen Videosequenzen wissen zu begeistern. Leider passen die hölzernen Animationen der einzelnen Charaktere nicht ganz so gut, und die spärlich eingesetzten Sounds hätte man ruhig gleich komplett weglassen können. Die Echtzeit-Hatz ist ein hübscher Bonus – obwohl die Ausführung dann doch nicht so gut ist wie die Idee selbst. Begeisterte Scotland-Yard-Fans werden aber bestimmt ihren Spaß haben und sich besonders an der Multiplayer-Funktion ergötzen. Allerdings gilt auch hier die goldene Regel: Ein Brettspiel ist ein Brettspiel und bereitet in geselliger Runde am Wohnzimmerisch immer noch die meiste Gaudi.

## Scotland Yard

Hersteller: Cryo/Ravensburger  
Testversion: Verkaufsversion  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: 1-6 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten:-  
Hardware, Minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

## PC PLAYER Wertung

Grafik: **60** Sound: **50**  
Einstieg: **80** Komplexität: **60**  
Steuerung: **50** Multi-Player: **70**

Spielspaß:

**65**

# Incoming: Subversion



Die Explosionen sind noch immer sehenswert. (3Dfx)

Vor einem knappen Jahr erregte »Incoming« Aufsehen als kompromissloses Ballerspiel mit grandiosen Lichteffekten. Die von einer Fremdfirma erstellte, aber autorisierte Missions-CD will nun den Fans des explosiven Spektakels

den ersehnten Nachschub liefern. Noch immer kommen die Gegenschiffe in Wellen, und Sie dürfen mit verschiedensten Fahrzeugen aus allen Rohren feuern. Die neue Kampagne enthält ganze 48 Einzelmisionen, die von einer kleinen Story zusammengehalten werden. Auf und über den acht Landschaften tummelt man sich in zehn extra entworfenen Vehikeln am Boden und in der Luft. Hinzu kommen einige bisher nicht vorhandene Schiffstypen. Lauffähig ist die ganze Chose sowohl mit der Verkaufsversion von Incoming als auch mit der OEM-Version.

(tw)

Thomas Werner

★★★★

➤ **Frisches Kanonenfutter**

Die alten Kritikpunkte, die seinerzeit Incoming belasten, gelten auch für die Zusatz-CD: Die Gegner fliegen stupide wie eh und je auf den Spieler zu und halten nichts von Ausweichmanövern. Subversion ist dennoch sauschwer und eine echte Herausforderung für Liebhaber des Hauptprogramms. Die Kampagne hat einige nette Einsätze zu bieten, wenn sich auch die neuen Fahrzeuge nicht anders steuern und anfühlen als die vorrätigen Helikopter, Panzer und Geschütze. Was soll man sagen: Incoming bleibt halt Incoming. Wer nach glücklicher Absolvierung des Originals immer noch verstärkten Ballerbedarf hat, darf also getrost zugreifen. Schließlich macht die unkomplizierte Action-Orgie trotz allem mehr Spaß als manch einer der sich anspruchsvoller gebenden Konkurrenten.

➤ **Neue Kampagne**

➤ **Noch immer dumme Gegner**

## Incoming: Subversion

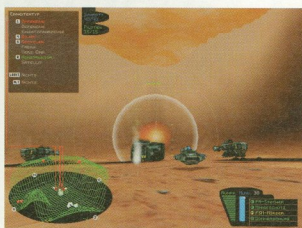
Hersteller:	Instant Access	3D-Karten:	3Dfx, Voodoo2, AGP-Karten
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/266/MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	-		

## PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	40
Steuerung:	60	Multi-Player:	-

Spiespaß: **65**

# Battlegrounds



Diese Einheit hätte sich davor wohl besser aus dem Staub gemacht. (Direct 3D)

Frische Levelkost verspricht Ubi Soft mit einer Ansammlung ausgewählter »Battlezone«-Missionen: 97 insgesamt, gegliedert in 53 Strategie- und Deathmatch-Multiplayerkarten sowie 44 Instant-Action-Missionen für Einzelspieler. Allesamt sind sie über eine Datenbank auswählbar, welche nebenbei Informationen über Kategorie und Level-Autor enthält. Ebenfalls mit an Bord sind eine Kurzbeschreibung samt Bewertung jeder einzelnen Mission, vermischt wurden dagegen sowohl ein Erzählfaden als auch jeglicher Neuzugang bei der Steuerung oder im Waffenarsenal.

(jz/md)

Manfred Duy

★★★

➤ **53 Mehrspieler - Level**

Hurra, eine neue Mogelpackung. Aus der Schachtel ziehen vorreilige Käufer nämlich keine vollwertige Missions-CD, sondern lediglich eine lieblose Ansammlung einzelner Level. Stellen Sie sich vor deren Installation schon mal auf eine mittlere Klickorgie ein, da jeder zu installierende Level eine separate Bestätigung erwartet. Danach stößt ebenfalls sauer auf, daß die Solo-Missionen nur unter Verwendung der DOS-Eingabeaufforderung ausführbar sind. Der genaue Ablauf dafür steht nicht etwa wie anzunehmen in der Datenbank, sondern in einer Hilfedatei. Auf einen Beilagezettel wurde wohl aus Kostengründen verzichtet. Empfohlen sei dieses höchst fragwürdige Produkt damit nur eingeleichteten Netzwerk-Freaks.

➤ **Keine Story - elemente**

➤ **Umständliche Installation**

➤ **Keinerlei Neuerungen**

## Battlegrounds

Hersteller:	Ubi Soft	3D-Karten:	Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, Minimum:	Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk, Internet)		

## PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	40	Multi-Player:	70

Spiespaß: **49**



Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

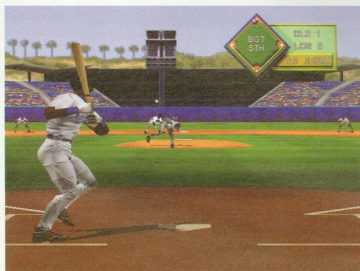
# VR Baseball 2000

Während andere sich noch mit einer »99« im Titel ihrer Sportspiele bescheiden, ist Interplay schon weiter: »VR Baseball 2000« heißt ihr Versuch, den Konkurrenten die Bälle um die Ohren zu hauen.

Der erste Sporttitel mit einer 2000 im Namen schürt natürlich große Hoffnungen auf epochalen Spielwitz, schließlich trennen uns vom Jahrtausendwechsel – je nach Sichtweise – noch ein bis zwei Jahre. Zusätzliche Spannung kommt durch den kleinen Kasten auf, der ein »Powered by Messiah Technology« verkündet. Seltsam, doch so steht es geschrieben: Die Grafik-Engine von Shinys noch immer nicht erschienenem »Messiah« sorgt hier für die Darstellung der Spieler.

Was wird sonst geboten? Neben den üblichen Freundschaftsspielen und einem Home Run Derby darf die Simulation einer kompletten Saison nicht fehlen. Hier wählen Sie Ihr Wunschteam und führen es hoffentlich zur Meisterschaft. Spielertransfers und Statistiken aller Art erfreuen das Trainerherz, doch ein wöchentliches Voranschreiten wie bei der Konkurrenz gibt es nicht. Dafür sind Sie eben Herr des Kalenders, in dem die Playoff-Spiele übrigens nicht erscheinen.

Interplay verzichtete auf Kontroll-Interfaces für Pitcher und Batter. Also heißt es üben, üben, üben, damit die Bälle korrekt auf den Schläger oder ins Stadion fliegen. Deren Grafik ist bestenfalls durchschnittlich zu nennen. Der Unterschied zwischen den trotz Messiah-Brimborium noch immer leicht kantig dargestellten Akteuren und den leer wirkenden Austragungs-



Grafisch schlicht und wenig ergreifend: Die LA Dodgers liegen im fünften Inning einen Punkt zurück. (3Dfx)

orten mit äußerst flauen Texturen könnte größer kaum sein. Dazu gibt es nur eine automatisch geführte Kamera, die im Prinzip immer dem Ball folgt. Kleine Base-Fenster wie in »Hardball 6« fehlen, vor dem Pitch sieht man die Recken an den Bildschirmrändern an der Kette ziehen. Die Spielerporträts und sämtliche Schrifteinblendungen während einer Begegnung sind so auffallend häßlich, daß man angesichts der eigentlich schlichten Menüs fast schon in einen Freudentaumel ausbricht. Vom Volksgemurmel über die Schiedsrichter bis hin zum Krakeelen des Würstchenverkäufers dürfen Sie an acht verschiedenen Lautstärkeregeln drehen, doch ein Kommentator mit laxen Sprüchen ist nicht dabei.



Selten sah man häßlichere Spielerporträts, als in diesem Titel.

(ra)

Roland Austinat

★★★

**Teams der aktuellen Saison**

**Solide Simulation**

**Schlag- und Wurf-manner agieren blind**

**Kein Mehrspieler-Modus**

**Schreckliche Grafik**

**Ernstgemeinte Frage: Wer braucht VR Baseball 2000?** Irgendwie fehlt in diesem Spiel so viel, daß ich mich mehrfach gefragt habe, ob nicht wesentlich eine frühe Alpha-Version ins CD-Preßwerk gerutscht ist. Gleichzeitig wundert es mich nicht mehr ganz so sehr, daß Messiah noch immer auf sich warten läßt – die ach so tollen Fähigkeiten von dessen Grafik-Engine machen sich hier so gut wie gar nicht bemerkbar.

Es mag ferner realistisch sein, keinerlei optische Hilfen für die Pitcher und Batter anzuzeigen, doch dem Spielspaß ist dies nicht zuträglich. Blind wie ein Maulwurf dresche ich anfangs auf den herausenden Ball ein und freue mich wie ein Schneekönig, wenn mein Mann den dann auch trifft – doch das erinnert mich mehr an die wirren Schlagkombinationen eines Prügelspiels als an eine Sportsimulation. Sicher, das eigentliche Spiel wurde – bis auf die astronomisch hohen Home-Run-Zahlen – recht passabel umgesetzt. Dennoch sollten nur hartgesottene Baseball-Fans, die wirklich jede Simulation ihres Lieblingssports besitzen müssen, an einen Kauf denken.

## VR Baseball 2000

Hersteller: VR Sports/Interplay  
Testversion: Verkaufsversion 1.0  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Englisch  
Multi-Player: -

3D-Karten: Direct3D, Open GL  
Hardware, Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte  
Hardware, Empfehlung: Pentium IV/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte

## PC PLAYER Wertung

Grafik: **40** Sound: **60**   
Einstieg: **50** Komplexität: **60**   
Steuerung: **50** Multi-Player: **-**

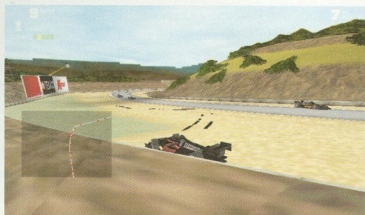
**Spiespaß: 55**

# Newman Haas Racing

Gleich zwei amerikanische Rennfahrer werben für 'Psygnosis' aktuelle IndyCar-Versoftung. Steht der Spielspaß in einem angemessenen Verhältnis zu diesem Lizenzgepränge?

In der Formel 1 fuhr Alex Zanardi den Spitzenfahrern immer nur hinterher, in der amerikanischen IndyCar-Serie hingegen war er der erste italienische Fahrer seit Mario Andretti, der die Meisterschaft gewann. Auch wenn Alex hier mitfährt, das erste Spiel zur IndyCar-Serie ist »Newman Haas Racing« deswegen nicht. Nach den überzeugenden Vorgaben von Papyrus und Microsoft konnten die Anforderungen an das neue Programm keine geringen sein.

Sie fahren mit 16 echten Fahrern über elf echte Strecken, welche die gewohnte Mischung aus diesmal zwei Rennovalen, vier Straßenkursen und fünf »richtigen« Rennstrecken enthalten. Wenn Sie sich in der Meisterschaft bewähren, dürfen Sie zusätzlich über vier frei erfundene Strecken heizen. Neben diesen Traumkursen fällt auch das phantasievolle Fahrverhalten Ihres Boliden auf. Insbesondere in der Beschleunigungsphase scheint die Vorderachse förmlich über dem Asphalt zu schweben. Sie können das Lenkrad in wahnwitzig schneller Abfolge nach links und rechts reißen, das stört die Geradeausfahrt kaum. Daß Sie überhaupt lenken, wird



▲ Bei Unfällen oder ähnlichem fährt die Kamera weit zurück, um die Übersicht für den Spieler zu erhöhen. (Direct3D)



Herr der qualmenden Gummilwalzen: Bei diesem Spiel ist es die leichteste Sache der Welt, Rauchsignale abzugeben. (Direct 3D)

nur an den enormen Qualmwolken ersichtlich, die dann stärker aufsteigen als Rauchzeichen über einem Indianerfeuer. Und auch bei ganz gewöhnlichen Beschleunigungs- oder Abbremsphasen tragen Ihre Pneus gern zum Treibhauseffekt bei.

Damit Ihnen das Fahren nicht langweilig wird, sind 13 verschiedene Perspektiven eingebaut, die Cockpit-

ansicht allerdings ist extrem häßlich. Am besten fahren Sie mit der normalen Sicht von hinten, die in kritischen Situationen (schicker Effekt) automatisch noch weiter nach hinten rückt, um den Überblick zu erhöhen. Ebenfalls unterhaltsam, wenn auch vielleicht eher ungewollt, ist ein Sprecher, der in den unpassendsten Momenten dümmliche Kommentare von sich gibt. Auffällig ist seine Schlafmützigkeit: Sollten Sie von der Strecke abgekommen sein, fällt das dem Eumel erst auf, wenn Sie schon längst wieder auf den Kurs zurückgefunden haben. Die Grafik ist um Klassen besser, ein Gefühl für hohe Geschwindigkeiten aber kann sie nicht vermitteln, da sie trotz netter Randbauten zu steril wirkt und gerne aufpoppt. (uh)

## Udo Hoffmann



★ Radar-schirm in der Ecke

★ Lizenz

Wenig liegt mir daran, Menschen, die sich mit ihrem Rennspiel sicher viel Mühe gegeben haben, Kummer zu bereiten. Doch bei Newman Haas Racing bleibt mir keine Wahl. Das Fahrverhalten des Wagens ist für eine Simulation zu unrealistisch, die Grafik-Engine wirkt wie die von Formel 1 '97 aus gleichem Hause, nur schlechter. Weitere schlimme Dinge sind die vor Fehlern strotzende deutsche Übersetzung und die hohe Absturzneigung des Programmes.

Jaja, so geht's. Wenn Koryphäen anderer Firmen tolle Spiele vorlegen, muß man sich einen Vergleich mit diesen Meisterwerken gefallen lassen. Und da sieht's für Newman Haas Racing düster aus: meine Begeisterung über das Spiel gleicht der Freude eines Eskimos, der von einem Vertreter einen Kühlschrank geschenkt bekommt, obwohl er doch schon seit Jahren einen viel besseren bewohnt. Unter dem Strich bietet dieses Programm in jeder Beziehung nur Mittelmaß und wird aufgrund der übermächtigen Konkurrenz nicht wirklich benötigt.

■ Fahr-physik blamabel

■ Im Westen nichts Neues

## Newman Haas Racing

Hersteller:	Psygnosis	3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Power VR,
Testversion:	Verkaufsversion 1.0		Voodoo 2
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Minimum:	
Sprache:	Deutsch		Pentium/200, 32 MByte RAM
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk)	Hardware, Empfehlung:	
			Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

## PCPLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	40
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 54



Strategie-Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Wargasm

Es rasseln die Ketten, es ratteln die Rotoren: Per Panzer, Hubschrauber oder zu Fuß geht es in actionbetonte Gefechte mit leichtem strategischen Einschlag.

Normalerweise werden schizophrene Charaktere in der Armee nicht gerne gesehen und erhalten höchstens noch im Generalstab Asyl. Bei »Wargasm« allerdings verhält sich dies komplett anders. Hier ist es von Vorteil, sich in mehrere Persönlichkeiten aufzuteilen und sowohl als Fußsoldat wie auch als Hubschrauberpilot zu brillieren.

Leicht schizophren klingt auch die Hintergrundstory: Im Jahr 2025 haben sich alle Staaten ihrer realen Waffen entledigt und tragen Konflikte nur noch im »World Wide War Web« aus. Als böse Hacker einfallen, kollabieren allerdings ganz real die Wirtschaftssysteme, und Millionen Menschen müssen hungern. Nun machen Sie sich daran, den Feind auf den über 50 virtuellen Schlachtfeldern zu stellen.

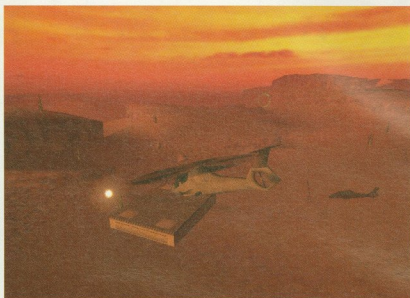
In Trainingsmissionen lernen Sie die Grundprinzipien der Steuerung der dabei eingesetzten Panzer, Hubschrauber und Fußsoldaten. Da es in der Handhabung keine großen Unterschiede gibt – bis auf die zusätzliche Höhenkontrolle bei Helis – dürfen Sie Ihre Fähigkeiten bald mit der Programmooption »Schnelle Action« verbessern. Hier gilt es, möglichst viele Punkte innerhalb des Zeitlimits zu erreichen und sich ganz oben in der Highscore-Liste zu verewigen. Für die Kampagne klinken Sie sich in das berühmte War Web ein. Zunächst finden Sie sich auf einer Weltkarte wieder, auf der ausgesucht wird, welcher Kontinent als Nächstes zur Befriedung ansteht. Je nach Schauplatz variieren Stärke und Ausrüstung der Streitkräfte. Bei den Einsatzzielen erleben Sie keine großen Überraschungen: »Verteidigen Sie die Basis A« oder »Zerstören Sie die Chemiefabrik B« lauten die gängigen Befehle. Auch den Landschaften ist anzumerken, daß hier Flugsimulationsexperten ihre Finger im Spiel hatten.

Ein paar einsame Bäume recken ihre Äste gen Himmel, während die vorhandenen Gebäude meist ohnehin für den Sieg zerstört werden müssen. Abhängig von der Tageszeit wechseln immerhin die Lichtverhältnisse, Explosionen sowie Rauch und aufgewirbelter Staub beleben die Optik.

Bevor es in den Kampf geht, wählen Sie unter den angebotenen Kettenfahrzeugen, Helikoptern und Soldaten bis zu 25 Einheiten aus, die in einem geschlossenen Pulk im Operationsgebiet abgesetzt werden. Bei einer Mission zerstörte Fahrzeuge fehlen oft bei späteren Aufträgen, so daß eine kluge Auswahl wichtig ist.

## Die Einsamkeit des Panzergrenadiers

Eine Spezialität von Wargasm ist der ständige Perspektivenwechsel. Auf der Übersichtskarte erteilen Sie Ihren Truppen

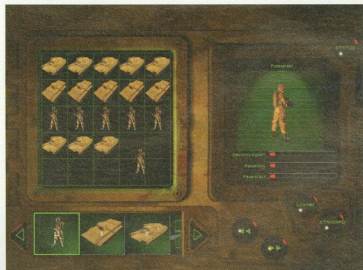


Mit dem Hubschrauber drehen Sie eine Runde über dem Trainingsgelände. (3Dfx)

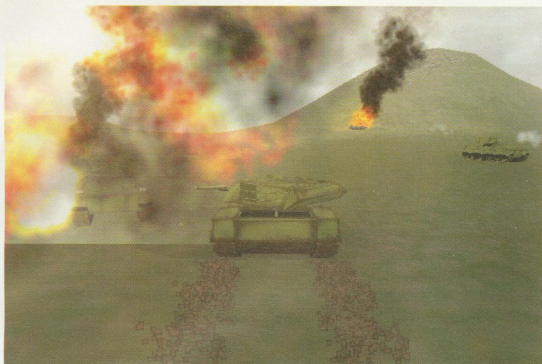
die Marschbefehle und schicken die Fahrzeuge ins Feindesland. In der Kartenansicht können Sie sogar die wechselnde Ausrichtung der Kanonenrohre in Echtzeit beobachten. Zusätzlich lassen sich hier Luftschläge oder Aufklärungsflüge anfordern, falls diese in der Mission überhaupt vorgesehen sind. Auch Nachschub wird Ihrer Einheit per Versorgungshubschrauber gebracht, aber freilich nur, wenn es erforderlich erscheint.

Da die Ihnen unterstellten Jungs nur mäßige Fähigkeiten besitzen, übernimmt der clevere Kommandeur auch gleich deren Part. Per Mausklick befördert man sich in eines der Vehikel oder schlüpft in einen unbedarften Infanteristen. Die derart von ihrem vorgesetzten Offizier besessenen Personen lassen sich nun beliebig in der Gegend herumhetzen und wechseln auf Knopfdruck auch ihre Waffe.

Bei den Kettenfahrzeugen sind Sie sogar in einer Art Trinität gleichzeitig Panzerkommandant, Kanonier und Fahrer in einer Person. Der Rücksturz auf die Karte ist jederzeit möglich, um dort den nächsten Kämpfer auszuwählen. Wird eine von Ihnen



Vor dem Einsatz wird festgelegt, mit welcher Ausrüstung es in den Kampf geht. (Software)



In der Außensicht sieht man, wie sich ein Panzer erfolgreich verteidigt. (3Dfx)

gesteuerte Einheit zerstört, so ist dies ebenfalls nicht tragisch, weil Sie sofort eine andere Figur übernehmen dürfen.

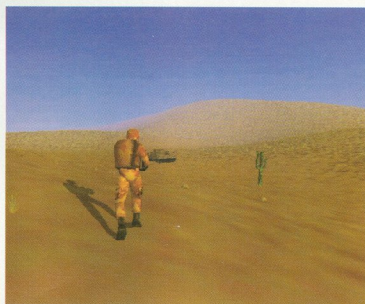
Nicht jeder Einsatz läuft sich alleine aus der Sicht eines Panzerfahrers gewinnen. Oft kann sich ein einzelner Panzergrenadier besser in die Nähe des Zielobjektes begeben und dort einen Sprengsatz platzieren. Fußsoldaten werden übrigens von den

vorhandenen gepanzerten Truppentransportern rascher befördert, doch bei einem Volltreffer aus einem gegnerischen Kanonenrohr büßt man dann natürlich gleich alle Insassen des Fahrzeugs ein.

Es gibt unterschiedliche Blickwinkel, aus denen heraus die Untergebenen dirigiert werden können. Am direktesten lässt sich das Geschehen aus der Ich-Perspektive erleben, während die diversen Außenansichten einen besseren Eindruck von den Bewegungen der ferngesteuerten Soldaten erlauben.

Wer sich im World Wide War Web schließlich tapfer gegen die unbekannten Hacker behauptet hat, der darf im Mehrspieler-

Modus per Netzwerk, Internet oder Modem gegen reale Menschen antreten. (tw)



Einsam streift ein Fußsoldat durch die trockene Wüste.

Thomas Werner

★★★★

Ein-  
facher  
Wechsel  
zwischen  
den Fahr-  
zeugen

Schnel-  
ler Einstieg

Neu ist sie ja nicht gerade, die Idee, Action und Strategie miteinander zu verschmelzen. Auch die fliegenden Wechsel zwischen den Perspektiven – raus aus dem Kommandostand, rein in die Kartoffeln – äh einen Panzer und dann wieder zurück zur taktischen Planung, sind nichts neues. Doch woraus bei »Battlezone« und selbst bei »Urban Assault« noch ein Schuh wurde, das gerinnt bei Wargasm zu einer strukturlosen Masse.

Großartige strategische Überlegungen sind fehl am Platz; es kommt viel mehr auf ein geschicktes Händchen im Umgang mit dem Kanonenrohr an. Aber selbst in dieser Hinsicht konnten sich die Entwickler nicht so recht entscheiden, was sie eigentlich wollten. Wer gerne ballert, dem ist dieses karg präsentierte Spiel nicht geradlinig genug. Simulationsfreunde erschrecken ob der schlichten Flug- und Fahrmodelle entsetzt zurück. Der Helikopter fliegt sich fast so, als hätte man einem der Panzer einfach Rotoren verpaßt und die Fußsoldaten müssen ihr Maschinengewehr ähnlich ausrichten wie einen Geschützturm. Dennoch machen die Missionen in ihrer Schlichtheit durchaus Spaß. Es ist regelrecht eine Herausforderung, die Einsätze mit möglichst wenig Unterstützung zu absolvieren. Am besten jedoch gefielen mir die eingespielten Wagnisstücke – aber die stammen leider nicht von den Programmdesignern.

Insgesamt recht schlapper Mix

Schlichte Missionen

## Wargasm

Hersteller: DID/Infogrames  
Testversion: Beta vom November '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: 1-16 (Modem, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: 3Dfx, ATI, Riva, Direct3D  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte  
Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte

## PC PLAYER Wertung

Grafik: 60 Sound: 70  
Einstieg: 70 Komplexität: 60  
Steuerung: 70 Multi-Player: 70

Spiespaß: 62

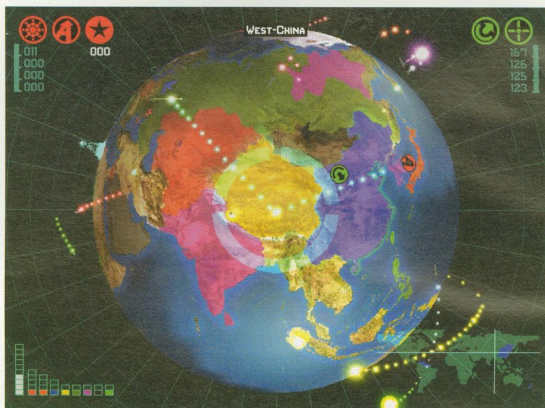


Strategie-Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Global Domination

Inspiziert von einigen Filmen versuchten sich britische Programmierer an der Umsetzung zukünftiger militärischer Konflikte. Heraus kam eine Art globales Missile Command mit taktischen Einsprengseln.

Schon mehrfach haben der Film »War Games« und alte James Bond-Streifen als inspirierende Vorlage für Computerspiele herhalten müssen. Auch globale Konflikte wurden durchaus des Öfteren auf den heimischen Rechnern gesichtet. Aus einem Schlagabtausch mit Interkontinentalraketen jedoch etwas Unterhaltsames zu zaubern, das hat nach »Missile Command« niemand mehr wirklich hinbekommen. Genau darum geht es jedoch bei »Global Domination«. Damit der Dritte Weltkrieg allerdings nicht schon nach ein paar Minuten mit dem nuklearen Winter und der totalen Vernichtung aller Zivilisationen endet, wurden die Waffen fein austariert. Man führt nämlich ausschließlich begrenzte taktische Attacken gegen militärisch relevante Ziele aus und zwingt auf diese Weise den Gegner zur schmachvollen Kapitulation. Als Neuling treffen Sie bei der »Universal Tactical Response Agency«, kurz ULTRA, ein und versuchen, vom Kontrollzentrum aus internationale Krisen zu lösen. Zwischen den Einsätzen informieren Videos über den Fortgang der kleinen Rah-



Auf der Erde ist die Hölle los: Man erkennt deutlich die Angriffe auf Asien. (3Dfx)

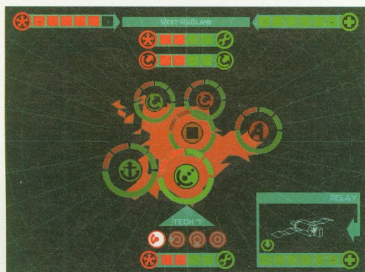
menhandlung, in der Sie zunächst kleinere Länder vor Übergriffen zu schützen haben, während die faulen Kollegen miteinander flirten.

Anfangs ist der Konflikt überschaubar. Sie verteidigen sich durch Abwehrraketen gegen anfliegende Flugkörper, fangen mit einem Ihrer Schlachtschiffe feindliche U-Boote ab und vernichten gegnerische Anlagen. Dabei sollten Sie sich stets penibel an die aktuellen Missionsziele halten. Ein voreiliger und nicht angeordneter Schlag gegen einen Aggressor führt zum endgültigen Scheitern des Auftrags.

Hauptschauplatz ist ein Globus, auf dem die über 50 einzelnen Länder eingezeichnet sind. Zusätzlich erkennt man die gerade aktiven Schiffe, die Flugzeuge und die Bahnen der Raketen. Durch eine leichte Bewegung der Maus dreht sich die Erdkugel unter dem Fadenkreuz weg, so daß Sie binnen Sekunden zum anderen Ende des Planeten wechseln können. Per Mausklick werden Angriffe oder Abwehrmaßnahmen angeleiert. Eine Stimme meldet dabei stets den Start bedrohlicher Flugkörper, die in aller Regel mit Düsenjägern oder Abfangraketen



Kleine Videoszenen leiten die Missionen ein und erzählen eine kleine Geschichte.



Für jedes Land sind Karten abrufbar, auf denen die Positionen der Militärstützpunkte eingezeichnet sind. (3Dfx)

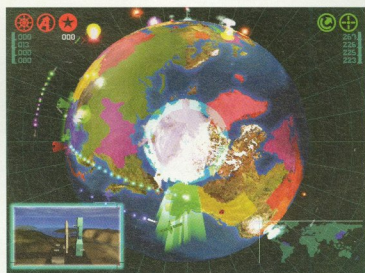
unschädlich gemacht werden. Letztere detonieren an der von Ihnen vorgegebenen Stelle und wirken in einem größeren Umkreis.

Gleichzeitig koordinieren Sie eventuelle Gegenangriffe, und auch dies geschieht wieder mit der Maus. Im Gegensatz zu den Verteidigungsmaßnahmen drückt man dafür schlicht statt der rechten die linke Taste des Eingabegeräts. Da die Wirkungen sehr verschieden sind und schnell ein neutrales Land unter einem tragischen Fehlklick zu leiden hat, ist hier höchste Konzentration mehr als nur angebracht.

## Weltweiter thermonuklearer Krieg

Natürlich dürfen Sie durchaus auch ungezielte Schläge gegen den Feind führen. Taktisch klüger ist es jedoch, in einer speziellen Ansicht das Ziel vorher auszuwählen. Es macht durchaus einen Unterschied für den weiteren Ablauf des Kampfes, ob Sie zunächst die Fabriken, die Hafenanlagen, die Flugplätze oder die Abschussrampen ausschalten. Der Gegner verteidigt sich ebenfalls gegen derartige Handlungen und läßt ihre Pläne dadurch oft zur Makulatur werden.

Waffen stehen den Kriegsparteien nicht unbegrenzt zur Verfügung. Menge und Art der militärischen Mittel hängen dabei entscheidend von der Wirtschaftskraft, den intakten Produktionsanlagen und der technologischen Stufe eines Landes ab. Per



In höheren Leveln können Sie auch Satelliten einsetzen. (3Dfx)

Tastendruck wechseln Sie zwischen den Waffengattungen und entscheiden, ob Raketen, Flugzeuge, Schiffe oder sogar Satelliten zum Einsatz kommen. In höheren Spielstufen steht Ihnen ein ganzes Arsenal durchschlagender Argumente zur Verfügung, mit denen Sie besonders bei kleinen Staaten rasch Eindruck schinden. Entscheidungen müssen oft in wenigen Sekunden gefällt werden, aus diesem Grund werden hier nur stressresistente Spieler eine wirkliche Chance haben.

Im Mehrspielermodus tauschen bis zu acht menschliche Spieler thermonukleare Grüße miteinander aus. Zusätzlich gibt es den auch für Einzelspieler interessanten Konflikt-Editor. Hier können Sie mit verschiedensten Einstellungen entweder selbst Szenarien erstellen oder den Zufallsgenerator bemühen. Bei solchen Karten kann es dann durchaus sinnvoll sein, neutrale Länder zu erobern, um an deren kostbare Ressourcen zu gelangen. (tw)



Der Konflikt-Editor erlaubt das Erstellen eigener Szenarien.

Thomas Werner

★★★★

**Viel Action ...**

**... mit einer Prise Taktik**

**Gute Steuerung**

Mit Sicherheit ist Global Domination eines der merkwürdigsten Spiele, das in der letzten Zeit untergekommen ist. Nach den ersten Pressevorführungen war ich eher skeptisch, ob aus dieser kahlen drehbaren Erdkugel mit überall aufblitzenden Raketeneinschlägen tatsächlich je ein richtiges Spiel werden könnte. Tatsächlich ist es keines von den Programmen, die schon beim Zusehen auf den ersten Blick begeistern. Erst wenn man selbst die Hand an der Maus hat und die ersten zwei, drei Missionen erfolgreich bestanden sind, packt einen der Ehrgeiz.

Ständig ist etwas los, und schon kleine Unachtsamkeiten können den Missionserfolg gefährden. Ein unbeabsichtigter Nuklearschlag gegen ein neutrales Land – was in der Hektik des Gefechtes schnell passiert – und Sie sind ihren Job als globaler Militärkoordinator los. In der Tat erinnert es stark an Titel wie Missile Command, bei dem man schon vor fast zwanzig Jahren eintreffende Interkontinentalraketen abwehren mußte. Durch das taktische Element wurde dieses Spielprinzip jedoch deutlich aufgewertet.

Allerdings dauert es eine Weile, bis man wirklich verstanden hat, worum es eigentlich geht. Die ersten 30 bis 60 Minuten wird der Durchschnittsspieler ein wenig überfordert sein von den ständig eingehenden Meldungen sowie den vielen Symbolen und Lichtblitzen. Auch später ist es nicht ohne leicht, jederzeit den Überblick zu behalten. Insgesamt ist dieses ungewöhnliche Spiel jedoch den Schweiß, den Sie während der unabdingbaren Eingewöhnung ausschwitzen werden, wert.

**Missionen ähneln sich**

**Zu viel Raketen-gewusel**

## Global Domination

Hersteller: Psygnosis  
Testversion: Beta vom November '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: 1-8 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: 3Dfx  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

## PC PLAYER Wertung

Grafik: **50**   
Einstieg: **60**   
Steuerung: **70**

Sound: **50**   
Komplexität: **70**   
Multi-Player: **70**

Spiespaß: **70**

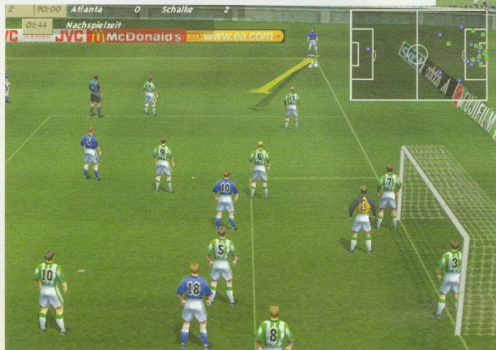


# PLATIN PLAYER

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

## FIFA 99

Alle Jahre wieder ... beginnt nicht nur in der Bundesliga eine neue Saison, sondern auch bei EA Sports' Rekordserie, deren jüngster Spieß es mühelos schafft, sämtliche Konkurrenten schwindelig zu spielen.



Der gelbe Pfeil informiert über die Richtung und Stärke der geschlagenen Ecke, die einblendbare Radarkarte über die derzeitige Position sämtlicher Spieler. (3Dfx)

Während es in anderen Genres als zutiefst unfein gilt, ein festes spielerisches Konzept bei nur geringfügigen Verbesserungen durch die Jahre zu hieven, ist genau dies das Patentrezept jeglicher sportiven Software. Schließlich will man sich möglichst eng an die Realität anschmiegen, und da genügt es, stets auf dem aktuellen technischen Stand zu bleiben und seinem Zögling hie und da kleine Detailkorrekturen andeigenen zu lassen. Diese absolut ehrenwerte Dopingmethode wendet auch EA Sports bei der 1993 ins Leben gerufenen »FIFA«-Fußballserie an. Lohn der Mühe: 15 Millionen Käufer bisher, bei steigender Tendenz. Um diesen einsamen Rekord weiter aus-



▲ Bei Schnee und Regen erlaßt der Rasen, die Beine werden schwer, und die Nerven liegen blank. (3Dfx)

zubauen, ergatterten die kanadischen Entwickler erst kürzlich die offiziellen FIFA-Lizenzen für die geplante europäische Superliga »UEFA Euro 2000« sowie die 2002 und 2006 stattfindenden Fußball-Weltmeisterschaften. Dadurch darf EA Sports in den nächsten acht Jahren die originalen Spieler- und Vereinsnamen beliebig verwenden. Gerücheweise planen die Kanadier sogar, ihren Ausstoß zukünftig auf drei Fußballsimulationen pro Jahr zu steigern, obwohl der Mutterkonzern diese Behauptung im Moment noch dementiert.

### Mehr von allem

Ob nun Ausnahme oder neue Regel, faktisch ist es schon soweit: Nach »FIFA 98« und »Frankreich 98« betritt mit FIFA 99 bereits die dritte EA-Kickersimulation binnen eines Jahres den digitalen Rasen. Hauptunterschied zu den ansonsten recht ähnlichen Vorgängern: FIFA 99 bietet von allem etwas mehr. Mehr Mannschaften, mehr Animationen, mehr Spezialbewegungen – und damit auch mehr Langzeitmotivation. So treten beispielsweise über 200 aktuelle Clubmannschaften der zwölf wichtigsten europäischen Ligen (Italien, Frankreich, England, Deutschland et cetera) auf, darüber hinaus stehen 42 Nationalteams zur Wahl. Bevor es zur Hauptsache geht, dürfen Sie sich jeden nur erdenklichen Spielplan zusammenstricken: Die Bandbreite reicht von nationalen und europäischen Pokalwettbewerben über die Champions League bis hin zu Weltmeisterschaften, einer kompletten Saison oder gar einer hausgemachten Fantasie-Liga. Standardsituationen können trainiert und Freundschaftsspiele absolviert werden, selbst



Zwei der vielen neuen Animationen: Nach dem Torerfolg versammeln sich die Spieler des erfolgreichen Teams zum Veitstanz, die anderen dagegen mimen den sterbenden Schwan. (3Dfx)

Engländer sagen gerne, ein Eckstoß wäre ein halbes Tor. Bei FIFA 99 stimmt diese Fußballerweisheit. (3dfx)

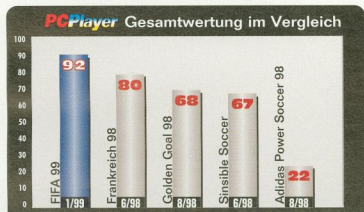
ein zeitlich unbefristetes Match, das erst nach einer vorgegebenen Zahl an Toren endet, gehört zum Angebot. Änderbar sind auch die zehn Charakterwerte jedes einzelnen Ledertreters: Wer seinem Kicker etwas mehr Schnelligkeit zukommen lassen will, muß dafür allerdings an anderer Stelle, etwa bei der Schuß- oder Kopfballstärke sparen. Haarschnitt, Hautfarbe und Trikotdesign sind ebenfalls frei wählbar. Dank einer kleinen Managementfunktion tauschen Sie Spieler nach Belieben zwischen den einzelnen Mannschaften aus – bei einer entsprechend mutigen Personalpolitik rückt damit sogar ein Kanterstieg Wolfsburgs über Brasilien in den Bereich des Möglichen.

## Neue Feinheiten

Vor dem Anpfiff bestimmen Sie noch Spieldauer und Wetterlage (Dürre, Normalwetter, Regen, Schneeregen oder Schnee). Letztere hat erhebliche Auswirkungen auf die Ballphysik und die Schnelligkeit Ihrer Mannen. Ebenfalls einstellbar ist neben der Schiedsrichter-Toleranz auch die Spielgeschwindigkeit, die stellvertretend für den Schwierigkeitsgrad steht: Je rasanter das



Geschehen abläuft, desto schwieriger wird es, sich gegen den kombinationsstarken Computergegner zu behaupten. Erstmals bei der FIFA-Reihe bekommen Sie eine halbautomatische Kontrolle über den Torwart: Sie entscheiden, ob er einem anstürmendem Gegner entgegenläuft oder auf der Linie verharret. Wieder mit von der Partie sind auch die vier von »Frankreich 98«



Ein Turnschuh allein macht aus einem lendenlahmen Frühinvaliden noch lange keinen Sportstar, wie Adidas Power Soccer 98 leidvoll erfahren mußte. Auch verblissender Ruhm ist weder auf dem grünen noch auf dem digitalen Rasen viel wert, davon wiederum kann das einst hochgelobte Sensible Soccer ein trauriges Lied singen. Die Neuauflage der in allen Wertungskategorien deutlich in die Jahre gekommene Kickerei erkämpfte sich bloß mit einem Nostalgie-Bonus den vorletzten Tabellenplatz hinter dem mit diversen Detailmängeln behafteten Golden Goal 98. Neuer Meisterschaftsanwärter ist FIFA 99, und das nicht allein wegen der realitätsnahen Präsentation; dank der zwölf nationalen Ligen und Nationalmannschaften stimmt es hier auch mit der Langzeitmotivation – und eben mit der ist es bei Frankreich 98 nicht allzu weit her. Dafür, daß hier nur Nationalmannschaften der letzten WM aufzulaufen, gibt es die gelbe Karte in Gestalt eines Wertungsabzugs.

## Manfred Duy

★★★★

**Die mit Abstand beste Fußballsimulation**

**Sehr variantenreiches Spiel**

**Originale Spieler- u. Mannschaftsnamen**

**Fachkundig kommentiert von ZDF+SAT1-Reportern**

**Arg viel Rumgegrätsche**

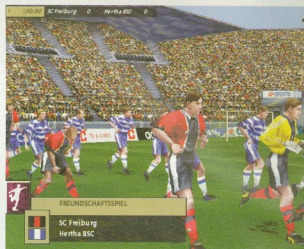
Same procedure as every year, möchte man meinen, denn alljährlich stellt EA Sports eine formidabile Fußballsimulation zugunsten eines noch besseren Nachfolgers vom Platz. Die prachtvoll animierten FIFA-99-Kicker bewegen sich geschmeidig wie nie zuvor, die neuen Animationen und Schußtechniken sind eine zwar kleine, aber doch hochwillkommene Bereicherung. Die eigentlich bereits perfekte Steuerung ist ebenfalls einen Tick feinfühligere geworden – allerdings auch etwas anspruchsvoller, denn bis man sich die vielen Spezialbewegungen antrainiert hat, dürfte die nächste FIFA-Folge bereits am Warmlaufen sein. Lohnt es sich wirklich, bei EA Sports eine FIFA-Dauerkarte zu lösen, um sich alle paar Monate eine gelinde verbesserte Neuauflage eines zugegebenermaßen exorbitant guten Kickersimulators zuzulegen? Für Sammler und Fußballfans sicherlich. Denn FIFA 99 bietet einfach die schönste Fußball-Show, die derzeit zu haben ist. Durch die vielen Vereine und das überaus variantenreiche Geschehen stimmt auch die Langzeit-Motivation. Dem Gelegenheitspieler dagegen, der bereits Frankreich 98 oder FIFA 98 kennt, werden die unzähligen Mini-Verbesserungen wahrscheinlich gar nicht weiter auffallen. Und wer sich bislang mit keinem der beiden Titel anfreunden konnte, sollte ohnehin über einen Wechsel der Sportart nachdenken.



# PLATIN PLAYER

Jeder Spieler verfügt über zehn editierbare Charaktereigenschaften. (3Dfx)

bekannten Spezialtricks wie Abseitsfalle oder Konter. Neu dagegen sind viele der zahlreichen Animationen, etwa nach einem Tor oder einem Foul. Solchen Zierat sieht man gerne, spieltechnisch weitaus bedeutsamer sind natürlich die frischen Dribbel- und Schußtechniken. Mit einem Übersteiger lassen Sie den Gegner ins Leere laufen, Drehungen werden vor der Vollendung abgebrochen, und auf eine Schwal-



Ohne 3D-Karte sieht das Geschehen grobkörniger aus. (Software)

be fliegt so mancher Schiri rein. Den Gegner dagegen verwirren Sie durch einen per Brust weitergeleiteten Ball oder einen noch im Rutschen ausgeführten Paß.



Jede Szene läßt sich aus verschiedenen Blickwinkeln wiederholen und bei Gefallen auch abspeichern. (3Dfx)

## Feine Neuheiten

Solche technischen Kabinettstückchen klappen am besten mit einem Sechs-Button-Gamepad, mit einem Vier-Button-Steuergerät sind viele Aktionen gar nicht, und mit der Tastatur nur recht umständlich auszuführen. Im Gegenzug wurde die Ballkontrolle ein bißchen vereinfacht, das Leder klebt neuerdings geradezu am Mann, und in der Nähe der Auslinien achtet dieser selbst sorgsam darauf, daß es ihm nicht versehentlich über die Linie davonrollt. Was die Spieler betrifft, die haben dank einer gesteigerten Frame-Rate an Geschwindigkeit zugelegt, sie sind nun unterschiedlich groß und in der Lage, Sprints auch aus dem Stand auszuführen. Der taktisch etwas geschickter agierende Computergegner setzt jetzt eher auf die Manndeckung. Auch Ihre Jungs rücken schneller nach, so daß Anspielstationen flink gefunden sind. Die brauchen Sie auch, denn während Dribblings in aller Regel vom Gegner abgegrätscht werden, nähern Sie sich durch kluges Paßspiel dem gegnerischen Kasten schon leichter. Kleiner Makel: Fernschüsse führen höchst selten zum Erfolg, auch rennen Ihre Spieler öfters mal ins Abseits. Relativ bescheiden sind zudem die Schiedsrichterleistungen, denn in aller Regel ergattern und verlieren Sie den Ball durch eine Blutgrätsche von hinten. Die wird im realen Fußballerleben mit einer gelben Karte geahndet, der FIFA-99-Schiri dagegen verbußt so was unter der Rubrik »Gesunde britische Härte«.

(md)

## Thomas Werner

★★★★★

Eines sollte man gleich mal im Spielberichtsbogen festhalten: FIFA 99 ist der Weltmeister unter den Fußballsimulationen, denn eine optisch, akustisch oder gar spieltechnisch ausgereifere Digi-Bolzerei ist derzeit kaum vorstellbar. Selbst die deutschen Kommentare passen sich neuerdings dem Geschehen an, und daß ich nun auch eine Teilkontrolle über den Goalie habe, ist ebenfalls sehr beruhigend. Wenn es kein Widerspruch in sich wäre, würde ich fast behaupten, daß FIFA 99 eine Nuance zu verspielt ist, denn oftmals bin ich etwas abgelenkt von den vielen kleinen technischen Kabinettstückchen, die meine Kicker hier ausführen – manchmal auch ungewollt, denn des öfteren löse ich in der Hektik des Geschehens eine Pirouette oder einen Hackentrick aus, obwohl ich eigentlich einen Paß schlagen wollte. Aus diesem Grund wendet sich FIFA 99 auch weniger an die Geradeaus-Bolzer britischer Prägung, sondern nähert sich dem technisch und taktisch anspruchsvollen Kurzpaßspiel der Brasilianer, Holländer oder Franzosen an. Aber so ändern sich halt die Zeiten, denn schließlich haben es die Filigran-Techniker bei der letzten WM auch viel weiter gebracht als die vorzeitig gescheiterten Kraftmei-er von der Insel.

**+ Hohe Dauer-motivation dank vieler Spiel-modi**

**+ Tolle Präsentation**

**+ Nationalteams u. zwölf nationale Ligen**

**+ Viele kleine Verbesserungen**

**+ Sehr übungsin-tensive Steuerung**

## FIFA 99

Hersteller: EA Sports

Testversion: Beta vom November '98

Betriebssystem: Windows 95

Sprache: Deutsch

Multi-Player: 1-20 (4 an einem PC; Netz/Modem/Nullmodem)

3D-Karten: 3Dfx, Direct3D

Hardware, Minimum: Pentium/200, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte, Sechs-Button-Pad

## PC PLAYER Wertung

Grafik: **90** Sound: **90**

Einstieg: **70** Komplexität: **90**

Steuerung: **90** Multi-Player: **100**

Spielspaß:

**92**







Spiele-Test

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Heretic 2

Wer Lara Croft als ungeschlachte Polygon-schnepfe bezeichnet, begeht in manchen Kreisen übelste Ketzerei. In Hinblick auf Activisions »Heretic 2« ist dies allerdings gar nicht so falsch. Für Corvus gibt es wenig Grund fürs tobende Fegefeuer als für den siebten Himmel aller 3D-Action-Adventu-res.

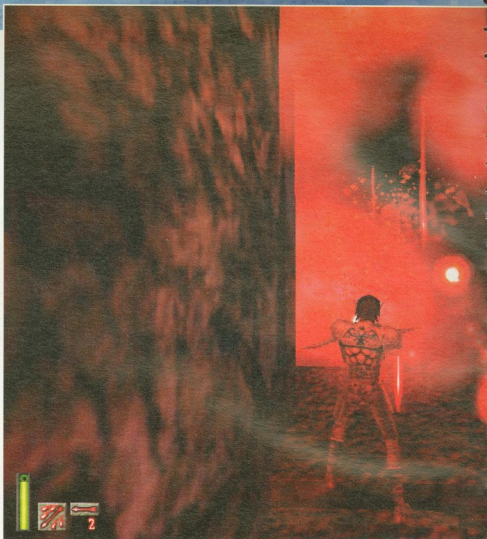
Wo immer Königreiche in Gefahr sind, Drachen gerettet und Jungfrauen getötet werden müssen, braucht die Welt nicht lange auf tapfere Computerspieler samt geschärftem Joystick und polierter Maus zu warten. Mit dem Mut des Löwen, der Kraft des Stiers und der Speicherfunktion des Langlebigen metzelt sich diese besondere Heroen-Spezies durch derartige Feindeshorden, daß selbst Braveheart William Wallace das mutige Herz in die Baumwollunterhose rutscht. Die Unterstützung genau eines solchen Recken (ja, Sie sind gemeint) benötigt der Protagonist von Heretic 2 Corvus. Schließlich leidet sein Volk unter den Auswirkungen einer mysteriösen Seuche, welche die Sinne vernebelt und jeden noch so Friedliebenden unweigerlich in einen rasenden Irren verwandelt. Typische 3D-Shooter-Fans müssen sich also keine Sorgen machen, wer würde schon den Unterschied bemerken? Um aber den verbleibenden Bürgern ein solches Schicksal zu ersparen, bricht Corvus unter Ihrer Steuerung gen Heilmittel auf. Hierbei wird der Held des Tages aus der »dritten Perspektive«, will sagen von hinten, dargestellt. Die Kamera läßt sich jedoch modifizieren, so daß sie erst bei unterschiedlichem Neigungswinkel der Ausrichtung des Charakters folgt.

## Gut wie nie: Die Rüstungsindustrie

Für seine Rettungsversuche durchquert Corvus mit Ihnen 15 Level einschließlich einer Einführungsmappe und schlägt sich



Dieses Hühnchen dient Corvus als Trainingsgerät für seine Kampferfertigkeiten.



Die Zaubersprüche von Heretic 2 sehen nicht nur umwerfend aus, sie erfüllen auch Monster jedweder Art mit Angst und Schrecken.

mit allerlei monströsen Plagen herum. Vom infizierten Bundesbruder über eklige Ratten, Echsenmenschen, winzige Dinosaurier und Flugechsen bis zur axtschwingenden Palastwache bietet Heretic 2 ein unglaublich breites und abwechslungsreiches Spektrum an Feindmaterial. Auch einige Endgegner springen dem Recken ins Messer, respektive in den Speer. Nicht nur mit handelsüblichen Klingenwaffen erwehrt sich dieser seiner Haut. Der sogenannte »Staff of Doom« verschießt als magisches Maschinengewehr tödliche Energieladungen. Ein okkultur Bogen erzeugt rotglühende Unwetterwolken, welche Blitze auf etwaige Widersacher hinabschleudern. Außerdem sorgen zwei Sorten Mana dafür, daß auch das Zauberrepertoire einen stattlichen Umfang erreicht. Es gibt zum einen die Angriffssprüche wie den »Iron Doom«, ein Schwarm tödlicher Metallkugeln, oder die »Firewall«, eine Wand aus Feuer, welche die Gegner erst rot und dann schwarz sehen läßt. Zum anderen wären da die Defensivzauber, welche allen Feinden nur mittelbar das Leben erschweren. Das schon aus den »Hexen«-Teilen bekannte Tome of Power

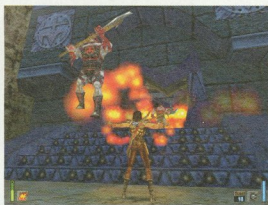
erhöht die Angriffsstärke jedes einzelnen Kriegswerkzeugs/-zaubers. Da hierdurch auch deren Effekte ver-



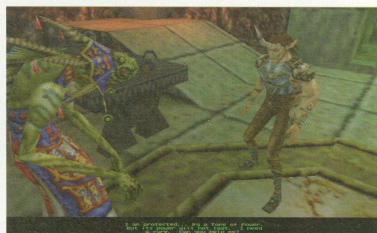
Unter Wasser zeigt sich unser Protagonist ebenso behende wie zu Lande.



Mitunter erreichen die Gegner stattliche Größe. Stirbt etwa diese Echse, fällt sie wie ein nasser Sack Kartoffeln und reißt unter Umständen Corvus mit in den Tod.



Hier heizen wir den widerlichen Palastwachen mit einem schönen Feuerwandzauber ein.



An wichtigen Stellen setzt Heretic 2 Zwischensequenzen in der Spielgrafik ein, um die Hintergrundgeschichte zu erzählen.

ändert werden, ergibt sich rein rechnerisch eine Verdopplung der Bewaffnung. Weiterhin findet man nette Abwehrsprüche, die zum Beispiel einen Schutzradius um Corvus errichten, ihn durchs Level teleportieren, in einen Geist verwandeln oder seine Gegner zu Hühnern morphen lassen. Das Schönste wie immer zuletzt: Alle Mordwerkzeuge trägt Corvus sichtbar an seinem Körper. Hat er also den oben beschriebenen Bogen aufgesehen, hängt er ihn sogleich über die Schulter, während an seiner Hüfte diverse Stäbe und Schriftrollen baumeln.



Kein Grafikfehler: Corvus hat sich an einem Schrein zeitweilig den Reflektionszauber besorgt.

## Man muß ein Schrein sein, in dieser Welt ...

Ebenfalls sehr dienlich sind die in den Levels verstreuten Schreine. Sie geben Ihrem Bildschirmrecken weitere Bonuseigenschaften. Manche heilen schlicht und einfach die Wunden des Kampfes, andere füllen den Manavorrat auf, wieder andere verbessern permanent die Waffenqualität, geben Corvus

### Martin Schnelle

★★★★★

Heretic 2 sticht aus dem 3D-Action-Einerlei schon deswegen positiv heraus, weil es eine originelle Hintergrundgeschichte besitzt. Das Fantasy-Ambiente macht sich deutlich bemerkbar, außerdem lassen sich die reichlichen Zaubersprüche und Waffen leichter benutzen als in Hexen 2. Die Ansicht aus der dritten Person war in diesem Fall die richtige Wahl, haben Sie doch so einen besseren Überblick. Der ist auch nötig, denn bei den Aktionen, die Corvus durchführen kann, würde Ihnen aus der Ich-Perspektive wohl schlecht werden: Er hechtet etwa seitwärts oder macht Überschlüge nach hinten. Bis Sie alle Bewegungen beherrschen, wird jedoch so mancher Sprung erst mal daneben gehen. Trotzdem sind die Abenteuer von Corvus für alle Action-Fans ein netter kleiner Abstecher ins Fantasy-Genre und schon aus diesem Grund einen zweiten Blick wert.

★ **Stimmige Atmosphäre**

★ **Großes Repertoire an Bewegungsmöglichkeiten**

★ **Viele Mordwerkzeuge**

■ **Etwas ungenaue Steuerung**





Corvus hat sich unvorsichtigerweise an einem explodierenden Faß entzündet. Nun versucht er den Weltrekord im Hundertmeter-Sprint zu unterbieten.

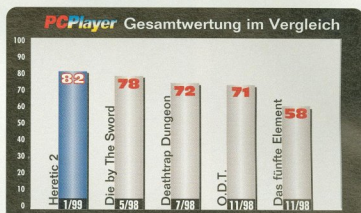


Ein Zauberspruch verwandelt sämtliche Gegner im Umfeld in gackerndes Federvieh.

praktische Froschlungen für lange Unterwassertouren oder einen Reflektionsschutz, der feindliche Projektile ablenkt.

All das kommt ihm natürlich nicht nur im Einzelspieler-Modus zu Hilfe. Auch mit menschlichen Gegner kann er im Cooperative-Modus Seite an Seite streiten oder in den zehn Deathmatch-Arenen einfach nur streiten. Die möglichen

Neben der üblichen Auswahl der Playermodelle dürfen Sie in einem praktischen Menü Deathmatch-Flags wie Spawn



Heretic 2 hat seinen Mitstreitern im dreidimensionalen Action-Adventure-Bereich vor allem die umwerfende Grafik und eine grundsätzliche Fantasy-Geschichte voraus. Selbst die Kämpfe bereiten Spaß, wenn Sie auch an die Komplexität der martialen Künste von Die by the Sword nicht heranreichen. O.D.T. und Deathtrap Dungeon verfügen beide über originelle Szenarien, weisen aber im Gegenzug spielerische Mängel, etwa in Sachen Steuerung oder Gegnerintelligenz, auf. Das fünfte Element fällt mit seinem lieblosen Design und ethischer unfairer Stellen an die unterste Stelle der Vergleichsgruppe zurück.

Farthest und Force Respawn direkt auswählen (nicht wie bei bisherigen Programmen über extra Menüs). Was ebenfalls im Gegensatz zu ähnlichen, meist von Konsolen stammenden Spielen (»O.D.T.« oder »Deathtrap Dungeon«) positiv auffällt, ist die Tatsache, daß Sie im Solo-Modus an beliebiger Stelle speichern können und nicht auf Save-Points angewiesen sind. (vs)

Schreine  
bessern  
unter  
anderem  
auch  
die Waffen-  
qualität  
unseres  
Helden auf.



## Volker Schütz

★★★★★

**+ Schnukelige Grafik**

Die Strategie, eine vorgefertigte Grafik-Engine zu verwenden und dafür dem eigentlichen Spieldesign mehr Zeit zu widmen, geht wieder einmal auf. Die wunderschöne, abwechslungsreiche und originelle Grafik trägt eine wenig spektakuläre jedoch angenehm an die Drachenlanze-Saga erinnernde Fantasy-Geschichte. Mein Held läßt sich recht unkompliziert, wenn auch nicht immer sehr präzise, manövrieren. Die unsaubere Steuerung wirkt sich insofern nicht negativ auf das Geschehen aus, da hakelige Stellen eine absolute Rarität bleiben. Insgesamt sind es die Details, welche Heretic 2 besonderen Charme verleihen: die verwinkelten, vielschichtigen Level, das in Thorax und Unterkörper aufgeteilte Charaktermodell oder aber das stetige Aufrüsten der sehenswerten (und vor allem an der Spielfigur sichtbaren) Waffen. Dagegen wirken die derzeit populären Action-Amazonen nun endgültig wie die ungelungenen Playmobil-Matronen, als die wir sie tief in unseren Herzen schon immer gesehen haben.

Fazit: Heretic 2 ist für mich so unwichtig wie die Luft zum Atmen.

**+ Durchgehend spannend**

**+ Handfestes Fantasy-Ambiente**

**+ Gegner nicht übermäßig helle**

**+ Perspektiv-oft problematisch**

## Heretic 2

Hersteller:	Activision	3D-Karten:	Open GL
Testversion:	Beta vom November '98	Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 30-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 64 MByte RAM, 30-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-16 (Netzwerk, Internet)		

## PCPLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß:

82

# BYZANTINE

— TOD IN ISTANBUL —

**Rätsel... Mord... Intrigen...**

Allein gegen alle in einer fremden Stadt.

Willkommen in **Istanbul...**

Willkommen zum **Abenteuer** Ihres Lebens!



#### Features für PC/CD-Rom:

- komplett in deutsch
- 6 CD-ROMs
- 40 Schauspieler
- 45 Minuten Video
- 40 Stunden Gameplay
- 120 versch. Panorama-Locations
- Photorealistische Umgebung
- 360°-Bewegungsfreiheit
- Gespräche, Verhöre und Verhandlungen mit anderen Charakteren
- Packender Soundtrack



[www.egmont-interactive.de](http://www.egmont-interactive.de)

„...ungewöhnlich gute Geschichte...“  
PC Player 10/98

„...ein spannender Thriller...“  
PC Games 10/98



# GOLD PLAYER

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

## Fallout 2

Kramen Sie Ihre Hartplastikrüstung hervor, laden Sie die Schrotflinte durch, und lassen Sie Mad Max Staub schlucken: Denn die Avatare apokalyptischer Atomwüsten reiten wieder.

Daß die Welt einer Atomkatastrophe zum Opfer fällt, erfahren wir letztes Jahr in »Fallout«. Dort zog einer der Bewohner eines unterirdischen, Vault 13 genannten Schutzbunkers, ins Abenteuer, um seine Mitmenschen vor dem sicheren Tod durch Verdursten zu bewahren. Nebenbei rettete dieser beispiellose Held die komplette Menschheit vor der Vernichtung durch bösartige Supermutanten. Zum Dank baute man dem Tapferen kein Denkmal, sondern schickte ihn nach getaner Arbeit allein in die Wüste. So gründete unser Held ein Dorf auf der öden Oberfläche. Er nannte es Arroyo. Hier beginnt einige Generationen später die Geschichte von »Fallout 2«. Sie schlüpfen in die Rolle eines Nachfahren dieses kühnen Kriegers. Da die Bevölkerung vom platten Lande wenig Ahnung von Genetik hat, meint sie, Heroismus sei vererblich. Somit gebührt Ihnen die zweifelhafte Ehre,



Überraschungen wie dieses abgestürzte Fluggerät finden Sie in Fallout 2 am laufenden Band.

in die Ferne zu schweifen, um dort ein »Garden of Eden Creation Kit« aufzutreiben. Verspricht sich Arroyo von diesem Wundergerät doch blühende Landschaften.

Bevor die anstrengende Odyssee beginnt, wählen Sie einen von drei vorgefertigten (aber modifizierbaren) Charakteren oder schaffen sich kurzerhand einen eigenen. Neben Geschlecht, Namen und Alter stellen Sie individuell sieben Attribute, eine lange Liste von Fähigkeiten sowie zwei Zusatzeigenschaften ein. Die Attribute, etwa Stärke, Agilität, Charisma oder Glück

beeinflussen die Grundwerte Ihrer Fähigkeiten, letztere wiederum werden während des Spiels benötigt, um gewisse Situationen zu meistern. So müssen Sie im Kampf zum Beispiel mit Ihrer Waffe umgehen können, in Dialogen Eloquenz an den Tag legen oder beim Untersuchen technischer Geräte wissenschaftlichen Scharfsinn beweisen. Wenn Sie im Laufe des Spiels genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, steigen Sie eine Stufe auf und dürfen die Fähigkeiten modifizieren; drei optionale Schwerpunkte erleichtern hierbei den Fortschritt. Außerdem erhalten Sie alle drei Level einen sogenannten Perk. Perks sind besondere Eigenschaften: etwa ein schneller Lerner zu sein, eine Vorliebe für geschwollene Reden zu haben oder auch fixer in Kämpfen zu reagieren. Da jedes Charakteristikum im Spiel zum Tragen kommt, stellt die sorgfältige Generierung Ihres Bildschirmegos das A



Fallout 2 verfügt endlich über ein Menü, in dem die Ausrüstung der Mitstreiter eingestellt werden darf.



Wie schon beim ersten Fallout können Sie mit den nötigen Attributen als Scharfschütze agieren.

und O des Heldenlebens dar. Haben Sie dies erst einmal erledigt, ziehen Sie in die Welt hinaus.

## Die Wüste lebt

Wie schon im ersten Teil sehen Sie das komplette Spiel in isometrischer Ansicht ähnlich »Diablo« oder den neueren »Ultima«-Teilen. Überlandreisen werden auf einer Landkarte dargestellt. Diese umfaßt den Bereich nördlich des ursprünglichen Fallout-1-Terrains, so daß an der südlichsten Grenze altbekannte Orte, etwa die Vault 13 oder eine eigenartig zerfallene Mutantenbasis, auf den Helden warten. Es hat sich allerdings in den vergangenen Jahren viel verändert. Die früher aufs Ärgste verfeindeten Mutanten und Menschen leben nun mehr oder weniger einträchtig zusammen. Faulige Ghoule verfügen über eigene Städte, winzige Dörfer sind zu Metropolen herangewachsen (so die NCR), und ehemals zaghafte Vault-Abkömmlinge haben sich zu herrischen Oberflächenbewohnern gemausert.

Damit nicht gar soviel Zeit beim Herumwandern in den unbewohnten Wüstenstrichen vergeht, bedienen Sie sich diverser Fahrzeuge. So restauriert Ihr Held zum Beispiel ein altes Auto und brettet à la Mad Max durch flimmernde Asphalttäler und



Anspielungen wie diese auf die Blues Brothers sind wesentlich häufiger als im ersten Teil.



In der New California Republic sind Waffen verboten. Ihre schwer gerüsteten Partymitglieder müssen also vor den Toren stehenbleiben.



Final Fantasy 7 ist mit seiner Mischung aus Puppencharakteren und melodramatischer Hintergrundgeschichte in jeder Hinsicht außergewöhnlich. Fallout 2 muß sich mit seiner originelleren Aufmachung und seinen ausgefeilten Charakterwerten nicht verstecken. Auch Fallout (abgewertet) besaß schon alle Tugenden des 2. Teils, besaß aber insbesondere in der Dialogführung noch etliche dumme Bugs. Might & Magic 6 besitzt nur sehr wenig Atmosphäre, ist aber durch Umfang und Gegnerdichte für nimmermüde Monsterprüger gut geeignet. Das unausgeglichene Dryden betont den Kampf noch stärker, der Rollenspielaspekt aber wird praktisch völlig vernachlässigt.

verdorrtes Hochland. Und da die Straßen der Zukunft gefährlich sind, reist der Held von Welt a) nie alleine, b) nie unbewaffnet (oder zumindest c) gar nicht). Die Rüstkammern des zweiten Teils sind prall gefüllt: Neben dem alten Standard-Equipment gibt es Tommy-Guns, Scharfschützengewehre, diverse Sorten neuer Handfeuerwaffen und etliches mehr. Diese erleichtern aber nicht nur Ihnen selbst das Leben, sondern auch den von Ihnen angeheuerten Nichtspielercharakteren. Diese dürfen ab sofort in einem Extra-Menü instruiert werden. Sie entscheiden sowohl über die Verwendung der Ausrüstung als auch über die Kampfstrategie (Feigling, defensiv, aggressiv und Berserker). Frei nach dem alten Werbeslogan »Meine Flak, deine Flak, Flak ist für uns alle da« vereinfachte Interplay auch den Ausrüstungsaustausch mit Party-Mitgliedern. Es findet kein üblicher Handel statt, vielmehr bekommt jeder Ihrer Schergen die Rüstungen und Waffen zugeteilt, die Sie für nötig halten. Da die Helden-Kollegen so fein als Packesel umfunktionierte werden können, hat nun die permanente Über-



lastung Ihres Charakters ein für alle Mal ein Ende. Für eine gewisse Authentizität sorgt auch die Tatsache, daß Ihre Gefolgsleute untereinander Gespräche führen. So muß

der arme Ghoul-Kamerad permanent blöde Witzchen über seine Körperhygiene hinnehmen.

## Das Leben ist wüst ...

Sollte es zu gewalttätigen Auseinandersetzungen kommen, schaltet das Spiel vom Echtzeit-Grundprinzip auf den rundenbasierten Modus um. Hier bewegen Sie Ihren Charakter ganz strategisch Zug um Zug. Zur Verbesserung der Übersicht zeigt Fallout 2 Ihnen wohlgesonnene Zeitgenossen mit grüner, feindliche mit roter und solche, auf die Sie kein freies Schußfeld haben, mit gelber Umrandung. Die Lebenspunkte Ihrer Widersacher bleiben im Normalfall ein Geheimnis, es sei denn, Sie verfügen über einen entsprechenden Perk. Sobald Sie das Gemetzel hackend, schlagend und schießend beendet haben (der Brutalitätsgrad kann übrigens gedrosselt werden), erhalten Sie Erfahrungspunkte. Mit diesen steigern Sie, wie schon erwähnt, die Fähigkeiten Ihres Bildschirm-Egos. Im Gegensatz zum ersten Teil existieren neben dem Kampf noch einige andere extrem lukrative Einnahmequellen für Erfahrung. Charismatische Charaktere finden zum Beispiel zahlreiche Gelegenheiten, um brenzlige Situationen mit einem einfachen Gespräch zu lösen und werden dafür oftmals besser belohnt als gewalttätige Zeitgenossen.



Zufallsbegegnungen können bei Fallout 2 eigenartige Ausmaße haben ...

In Unterhaltungen können Sie aus einer Reihe verschiedener Fragen und Antworten auswählen. Glücklicherweise finden sich unlogische Dialoge wie im ersten Teil kaum noch. Es gibt vielmehr Szenen, die durch die Weitsicht der Programmierer erstaunen. So lernt unser Bildschirmheld beispielsweise einige Death-claws (vermeintlich unintelligente Bestien) kennen, welche sich in einer Vault niedergelassen haben und dort ein friedliches Leben führen. Später nimmt er den Auftrag eines vermögenden Farmers an, dessen Brahmin-Herde (zweiköpfige Weidetiere) vor Death-claw-Übergriffen zu beschützen. Sobald nun aber die braunen Monster auf den Bildschirm wanken, beginnt nicht etwa ein wildes Massaker. Vielmehr erkennen die monströsen Kerlchen unseren Helden und ziehen hoch verlegene Leine. Weiterhin verblüffen die Dialoge durch Sprachwitz und Anspielungen auf bekannte Filme.

## ... und mannigfaltig

Generell können die häufig auftretenden Rätsel auf verschiedenste Weise gelöst werden, je nach Begabung des Helden. An einer Stelle entführen etwa bösartige Raider eine junge Dame. Wenn Sie den Wächter beirren oder sich von hinten ins Lager schleichen, schaffen Sie es, die Situation in den Griff zu bekommen, ohne jemanden zu verletzen. Daß Sie manche Kämpfe nicht umgehen können, ist natürlich selbstverständlich. Wozu hätten denn die Designer sonst hübsche Feinde wie Riesenameisen, silberne und goldene Geckos oder gar dubiose Aliens erschaffen ...

Übrigens fiel uns auf, daß selbst die getestete Masterversion noch nicht völlig bugfrei ist. Interplay verspricht aber, die Probleme schnellstmöglich mit einem Patch zu beheben. (vs)

### Volker Schütz

★★★★★

### Witzig

Fallout 2 liegt ein ausgezeichnetes Regelwerk zugrunde, das »G.U.R.P.S.« ähnelt. So macht schon die Charaktererschaffung Spaß, und jede bezungene Stufe wird zu einem wahren Freudenfest. Die Kämpfe sind intelligent und erfordern weit mehr Taktik als die hirnlosen Mausschändungen, bekannt aus »Might and Magic 6« oder »Diablo«. Wenn auch gegenüber dem Vorgänger nur marginale Modifikationen vorgenommen wurden, so deckt Interplay damit doch die wichtigsten Bereiche ab, nämlich das Dialogsystem, die Quests und die NPC-Steuerung. Erfreulich auch, daß der klassische 50er-Jahre-Touch beibehalten wurde, welcher den Zwischensequenzen die liebenswerte Versprochenheit von Terry-Gilliam-Filmen verleih.

Das dickste Lob verdienen die Designer für ihren Humor. Die Gags, zu denen zahlreiche Anspielungen auf die Blues Brothers gehören, erreichen fast Monkey-Island-Qualität. In einer anderen, netten Episode begegnen Sie einem Brahmin, das in dumpfes »Moo, moo, moo« verfällt. Nach einer Weile völliger Nichtbeachtung durch die Helden verkündet das Tier empört: »Moo, I said!«. Erstklassig ist auch die aus »Ritter der Kokosnuß« entlehene Szene an der »Brücke des Todes«. Näheres sollten Sie selbst herausfinden. Das Fazit daher: Ein Fall für Originalität zu schlagen, braucht es zwei Spiele.

### Neue Waffen

### Super Charaktererschaffung

### Prima Kampfsystem

### Bekannteste Bugs nicht ganz ausgemerzt

### Fallout 2

Hersteller:	Interplay	3D-Karten:	-
Testversion:	Beta vom November '98	Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 64 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	-		

### PC-PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	-

Spispaß:

85

# Fallout 2

## im Vergleich

Die für 1998 angekündigte Rollenspielflut blieb wider Erwarten aus. Was Sie hier im Vergleich sehen, sind die wenigen akzeptablen Genre-Vertreter der letzten zwölf Monate.

Grafik

### Fallout 2 (Spielspaß: 85)



Fallout 2: Prinzipiell verwendet Interplay die alte Grafik-Engine. Allerdings sorgen neue Elemente dafür, daß diese in frischem Glanz erstrahlt.

### Final Fantasy 7 (Spielspaß: 88)



FF7: Eine hohe Auflösung vermißt man schmerzlich. Dies wird aber durch die Farbenfreude und Originalität der Hintergründe wieder ausgeglichen.

### Fallout (Spielspaß: 85)

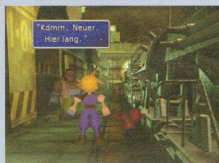


Fallout: Die Grafik zeichnet sich durch nettes Aussehen bei optimaler Bedienbarkeit aus. Sie erinnert an die neueren Ultima-Teile.

Dialoge



Fallout 2: Die Fehler des Vorgängers sind ausgemerzt worden. Erfreulicherweise fügten die Entwickler den Gesprächen eine gehörige Menge Humor bei.



FF7: Die Unterhaltungen finden in kleinen blauen Kästen statt und beschränken die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers auf ein Minimum.

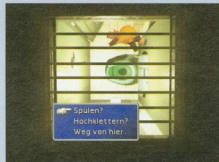


Fallout: Das große Manko liegt in den unlogischen Dialogen. Schon erledigte Quests werden dem Helden erneut angetragen, ebenso seine Schandtaten.

Rätsel



Fallout 2: Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Rätsel hier rollenspieltypischer, etwa Paßworthackereien an vergriesgneten Computerterminals.



FF7: Puzzlelei ist nicht die Stärke von Final Fantasy 7. Dies kann kaum verwundern, da das japanische Rollenspiel auch auf Kinder zugeschnitten ist.



Fallout: Rätsel können zumeist umgangen werden. Dies ist aber wegen der durchgehenden Logik nicht unbedingt nötig, was sehr positiv auffällt.

Charaktere



Fallout 2: Die Charaktererschaffung entspricht der des Vorgängers. Optimale Elemente benötigen eben so gut wie keine Verbesserung.



FF7: Eine Charaktererschaffung gibt es nicht. Statt dessen sucht sich der Spieler vor jedem Kampf jeweils drei Streiter aus einer Gruppe von neunten aus.



Fallout: Die Charaktererschaffung ist vorbildlich. Diverse Attribute, Fähigkeiten und besondere Eigenschaften erschaffen Individuen.



Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Glover

In Hasbros erstem Plattformspiel übernehmen Sie einen kopflosen Charakter, den man nicht alle Tage trifft: Als weißer Handschuh gebieten Sie Ihrem bösen Bruder Einhalt.

Das Genre, ohne das Spielekonsolen nicht überleben könnten, schafft seltsamerweise nur selten den Sprung auf PCs. Die Rede ist von Jump-and-run- oder Plattformspielen, in welchen meistens ein Hauptcharakter durch dreidimensionale Areale oder über 2D-Plattformen geteilt wird. Auch in »Glover« müssen Sie tiefe Abgründe überwinden und Monstern auf die Pelle rücken. Aber warum eigentlich als Handschuh?

## Held mit vier Fingern

Während eines alchemistischen Experiments verliert ein Magier durch explosionsartige Reaktionen seine beiden Handschuhe. Der eine (das sind Sie) fliegt aus dem Fenster, Ihr Ex-Kollege landet dagegen in einer giftigen Brühe und wird prompt von bösen Mächten befallen. Außerdem gehen bei der Reaktion wichtige Bälle verloren, die normalerweise für Stabilität im Märchenland sorgen. Held Glover bewahrt diese vor frühzeitigem Zerbersten, während sie aus dem Turm des Zauberers kullern – daraufhin springen sie in verschiedene Welten des Königreichs. Es liegt nun an Ihnen, die runden Weltenhüter wohlbehalten aus allen sieben Welten mit über 20 Levels zu retten. Dabei stehen Ihnen finstere Schergen des mutierten Konkurrenten im Wege, die gegen eine frühzeitige Rückkehr der Bälle einiges einzuwenden haben.

## Handschuh-Aerobic

Glover hüpf, klettert, kriecht, schiebt Blöcke und drückt Schalter in den Kunterbunten 3D-Welten. Neben der Bergung und

Dieser Zwischengegner geht Hauptdarsteller Glover gewaltig auf den Keks.

Rettung der kreisförmigen Schützlinge, die Ihnen weitere Level öffnen, sammeln Sie unterwegs punktebringende Kärtchen ein. Kommt der Handschuh nahe genug an herumlungemde Kugeln heran, verschmelzen beide zu einem Duo, das völlig andere Steuerungsweisen hervorbringt. Dann wird das Pärchen auf ebenen Oberflächen wahlweise gerollt oder geprellt, während an Neigungen oder unter Wasser mit vollem Einsatz geschoben wird. Dadurch verdoppelt sich die Anzahl an Bewegungen, was so manches spielerische Kunststück zum Vorschein kommen lässt. Meistens findet Glover schon zu Levelbe-



Alle Neune! Kugelstoßen mit Glover.



Dieser luftgefüllte Ball lässt sich als Floß-Ersatz verwenden.



An diesem Hang kommt unser Held mit seiner Bowlingkugel ganz schön ins Schwitzen.

ginn einen luftgefüllten Ball, der unversehrt bis zum Ausgang manövriert werden will. Durch Verwandeln in einen Zeigefinger machen Sie ihn ansonsten schnell ausfindig. Da Glover mit Zauberkraften ausgestattet wurde, kann er sogar die Form seines Gefährten verändern, etwa in eine Bowling-, ein Eisen- oder eine Kristallkugel. Je nach Situation wählen Sie die passende Form aus. Verwandelt Glover seinen Begleiter in Kristall, kassiert er die doppelte Punktezahl. Trotzdem ist dabei äußerste Vorsicht angebracht, weil kristalline Objekte auf hartem Untergrund bekanntlich schnell zerbrechen. Ein Kegelwerfer kann zum Beispiel unter Wasser und anschließend über eine Rampe wieder hinaus-gerollt werden, während der Standardball lediglich auf der Wasseroberfläche treibt.

## Martin Schnelle

★★★★

**+ Originaler Charakter**

Nach dem Erlernen der Steuerung mit ihren anfangs verwirrend vielen Manipulationsmöglichkeiten entpuppt sich das originelle Spielprinzip als willkommene Abwechslung im Plattform-Einerlei. Die Idee, eine Kugel an Abgründen und Monstern vorbeizulotsen, gab es zwar schon vor etwas längerer Zeit; aber in Sachen Spielspaß muß sich Glover weder vor »Marble Madness« noch vor »Rock 'n' Roll« verstecken. Die 3D-Darstellung bringt dafür einige Tücken mit sich. So wechselt die Kamera bei engen Passagen mit Vorliebe zu perspektivisch ungünstigen Positionen, was unweigerlich Sprünge ins Verderben provoziert. Im gesalzenen Standard-Schwierigkeitsgrad beißen in höheren Levels selbst fortgeschrittene Spieler vor Verzweiflung in den Tisch. Dies liegt an der etwas ungenauen und verzögerten Kontrolle über den Ball.

Diese negativen Aspekte einmal beiseite gelassen, überzeugt Glover dennoch mit seinen extravaganten Hauptdarstellern, atmosphärischer Musik und dem berühmten-berühmten »Mario«-Motto: »Nur noch eine Münze bis zum Extraleben!«. Entdeckungsfreudige Plattform-Fans mit stählernen Nerven sollten sich Glover nicht entgehen lassen und den hüpfenden Gegnern ihren Fehde-Handschuh ins Gesicht werfen.

**+ Viele Interaktionsmöglichkeiten**

**■ Sicht wird manchmal verdeckt**

**■ Ungenauere Steuerung**



Mit einigem Fingerspitzengefühl wird der Flummi an den Gegnern vorbeigetrieben.

## Extras für einen Handschuh

Auch diverse Bonusbälle warten auf ihre Entdeckung und Verwendung. Sie enthalten meistens neue Fähigkeiten, die für einen erfolgreichen Levelabschluss hilfreich sind. In reiner Handschuhform unterwegs, finden Sie ab und zu Power-ups, die Sie zu anspruchsvolleren Taten befähigen. So kann es sinnvoll sein, durch das Aufsammeln eines Kreiseis die doppelte Größe und damit auch stärker anzunehmen. Erlesene Bonusobjekte und Levelausgänge befinden sich nämlich mit Vorliebe in luftiger Höhe, was zur Verwendung dieser zeitlich begrenzt einsetzbaren Extras zwingt. Manche davon verbergen sich hinter porösen Wänden oder in brüchigen Steinen und warten auf ihren Einsatz. Auf dem Weg zum Ziel wollen schräge Abgründe, mit Wasser gefüllte Becken, düstere Tunnel und weitere Hinterhalte von Ihren Sprungkünstlern gemeistert werden. Überhaupt ist Glover ein Spiel für entdeckungsfreudige Naturen, da es zunächst gilt, den betretenen Level nach weiteren Wegen und versteckten Oberflächen auszukundschaften. Eine Welt läßt sich keinesfalls schnell durchspielen – dafür sorgen zähe Gegner und ein komplexer Levelaufbau. (jr/mash)

## Glover

Hersteller: Hasbro Interactive  
Testversion: Beta vom November '98  
Betriebssystem: Windows 95/98  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: -

3D-Karten: Direct, 3Dfx  
Hardware, Minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte

## PC PLAYER Wertung

Grafik: 60 Sound: 80   
Einstieg: 70 Komplexität: 70   
Steuerung: 70 Multi-Player: -

Spielspaß: 75



## Adventure für Fortgeschrittene

# John Saul's Blackstone Chroniken

An alle Spieler, die fein dosiertes und intelligentes Unbehagen mögen: Richtet alle verfügbaren Augen auf diesen Titel von Legend/Mindscape!

Das Spiel basiert auf den »Blackstone«-Büchern von John Saul, die hierzulande im Bastei Verlag erschienen sind. Sie spielen Oliver Metcalf, den Sohn des verstorbenen Irrenhausleiters von Blackstone. Der anscheinend ebenfalls ziemlich verwirrte Geist Ihres Vaters hat Ihren eigenen Sohn entführt, aber Sie bekommen die Chance, Ihren Filius bis zum nächsten Sonnenaufgang zu suchen – in dem nun zum Museum umgebauten Gemäuer des ehemaligen Narrenspitals.

Beiflügel von dieser zugegebenermaßen etwas dünn klingenden Story macht sich der Spieler daran, den düsteren Kasten zu erforschen. Zunächst findet er in bester Adventure-Tradition jede Menge Gegenstände, die er tunlichst einsacken sollte, um sie später an allen möglichen Orten auszuprobieren. Im Laufe des Spiels nimmt er dabei mit den ehemaligen Bewohnern Kontakt auf; sie treten als unsichtbare Geisterstimmen in Erscheinung, die weiterhin die Räume und Verliese bewohnen. Nach und nach festigt sich in den Gesprächen das Bild, daß in der Anstalt früher nicht gerade eitel Sonnenschein herrschte – wie es der Vater immer darstellte – sondern ganz im Gegenteil die Hölle auf Erden. Mit Therapien, die objektiv betrachtet die



Noch sieht alles friedlich und gemütlich in der zum Museum umgebauten Irrenanstalt aus. Bald will man hier aber nur noch weg.

reine Folter waren, versuchte man den Insassen beizukommen. Einige der Behandlungsmethoden bekommt der Protagonist sogar am eigenen Leib zu spüren; für das Spiel ist das natürlich eine wunderbare Gelegenheit, höchst nervenaufreibende Rätsel zu präsentieren. (hf)



Elektrischer Strom ist eine tolle Erfindung: Er spendet Licht und Wärme und ist äußerst praktisch für die »Therapie« von Anstaltsinsassen.

## Henrik Fisch

★★★★

**+ Echtes  
Horror-  
feeling**

Drei Gründe, die mir sagen, ich habe es hier mit einem guten Spiel zu tun: Erstens verspüre ich den Drang, das Ganze bis zum Ende durchzuspielen. Zum zweiten fallen einem nach kurzer Spielpause plötzlich vielversprechende Handlungsmöglichkeiten ein, die dann meistens auch zur Lösung eines kleinen Rätsels führen. Und zum dritten ist es schon recht selten, daß mich ein Spiel derart fesselt, daß ich nachts davon träume. So geschehen bei diesem Horror-Adventure.

Warum dann keine höhere Spielewertung? Tja, leider stößt man in Blackstone auch auf handfeste Probleme. So zerrt die Maussteuerung unentwegt an meinen Nerven. Sie reagiert viel zu träge, so daß ich kaum weiß, ob ich soeben eine interessante Stelle im Spiel gefunden habe, oder ob das noch die Reaktion auf das Anklicken des Menüs vor einer Sekunde war. Außerdem sind einige Rätsel zu unlogisch.

Warum es trotzdem interessant ist? Ganz einfach: Die »Blackstone Chroniken« sind für mich das erste Computerspiel, in dem der Begriff Gänsehaut-Horror Wirklichkeit wird.

**+ Tolle  
Atmo-  
sphäre**






- Einige Rätsel unlogisch

## John Saul's Blackstone Chroniken

Hersteller: RedOrb/Mindscape  
Testversion: Beta vom October '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Englisch (Deutsch geplant)  
Multi-Player: -

**3D-Karten:** -  
**Hardware, Minimum:**  
Pentium/200, 32 MByte RAM  
**Hardware, Empfehlung:**  
Pentium II/300, 64 MByte RAM

## PC PLAYER Wertung

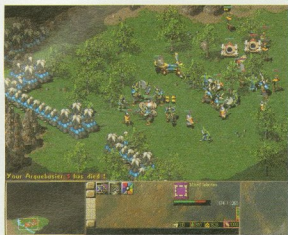
Grafik: **70**  Sound: **70**   
Einstieg: **80**  Komplexität: **50**   
Steuerung: **40**  Multi-Player: **-**

**Spielspaß:**

70

## Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Rival Realms



Unsere Menschen-armee prügelt sich gerade unter großer Verwirrung mit einer Horde grünhäutiger Orks.

Auf den ersten Blick ähnelt »Rival Realms« dem schon leicht angestaubten »Warcraft 2«, bei näherer Betrachtung entdeckt man frappierende Unterschiede. Denn Rival Realms ist ein Rollenspiel mit deftigen Strategieeinschlägen und verfügt über ein relativ ausgeklügeltes Erfahrungspunkte-System, aber ein schlecht durchdachtes Gameplay. Letzteres verbucht besonders in Sachen Wegfinde-System und künstliche Intelligenz dicke Minuspunkte. Die Missionsvielfalt (drei Kampagnen à 20 Aufträge) und nette Schmankerl wie versteckte Schätze, das Speichern von Einheiten für die nächste Mission oder der Karteneditor machen das Spiel trotzdem zu einem netten Zeitvertreib für verschneite Winterabende. (ps)

### Philipp Schneider

★★★

+ Tolle Ideen

+ Abwechslungsreiche Missionen

• Schlechte Wegfindingsroutine

Gute Ansätze, verkorkste Ausführung: Die Grafik ist krümelig und die KI haarsträubend. Besonders nervt die Tatsache, daß verwundete Einheiten stellenweise automatisch angreifen, obwohl ich sie bereits aus dem Kampf entfernt habe. Auch Helden, die zurück zur Basis beordert wurden, verlaufen sich nur zu gern und hängen an Hindernissen fest, wo sie vom Feind gemeuchelt werden. Hinter solchen kleinen Ärgernissen verbirgt sich jedoch ein durchaus interessantes und spannendes Spiel, das mit einem ganzen Sack origineller Ideen aufwartet.

### Rival Realms

Hersteller:	Titus/CDV	3D-Karten:	-
Testversion:	Beta vom November '98	Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk Modem)		

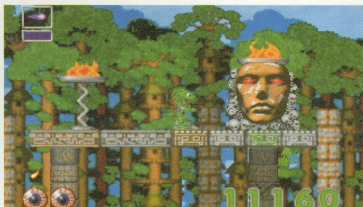
### PCPLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	40	Multi-Player:	70

Spielspaß: **60**

## Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

# Guimo



Auch wenn Guimo wie ein verniedlicher Predator aussieht, er hüpf wie ein Frosch auf einer frischen Teerstraße.

Der böse Schurke Necterion (will die knuddelige Welt Bitland unterdrücken. Deren Bewohner finden diese Idee nur begrenzt ulkig und schicken deshalb ihren gefährlichsten Amphibien-Recken (Guimo, Gegenpart zu Jeff Goldblum in »Die Fliegen«) zur Rettung. Es kommt Ihnen wahrscheinlich schon eine Ahnung, wer den schleimigen Frosch durch die fünf großen Welten dirigieren muß: Sie. Und um den Kampf gegen Necterion und seine schrägen Schergen zu überleben, ist nicht nur Erfahrung im Hüpfen und Springen, sondern auch im Rätseln und Schießen nötig. (vs)

### Volker Schütz

★★

+ Nostal-gisch

• Hekti-sches Spiel

• Schlechter Level-aufbau

• Unpräzi-se Steuerung

Wenn der bestialische Modergeruch der einzige Vorwurf gegen Guimo wäre, aber selbst Grufte-gesosse Turrican bringt heutzutage noch mehr Spaß. Das Wort Augenschmaus trifft auf die Animationen, die Waffeneffekte, die Hintergrundgrafik und einen verwesenen Cheeseburger in gleichem Maße zu. Die Beschreibung »originell« käme nur für den Fall in Betracht, daß ein verzweifelter Tester auf der Suche nach einem möglichst gegenteiligen Begriff wäre. Wenn dann auch noch der verkorkste Aufbau der Level dafür sorgt, daß meine Alienkröte längere vertikale als horizontale Strecken zurücklegen muß, wird selbst der letzte Fetzen Spielspaß von Leichenstarre befallen.

### Guimo

Hersteller:	Ari Games	3D-Karten:	-
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, Minimum:	486/33, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.x/9x	Hardware, Empfehlung:	486/66, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	-		

### PCPLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	20
Steuerung:	30	Multi-Player:	-

Spielspaß: **29**



Actionspiel für Fortgeschrittene

# Trespasser

Sie haben »Dinopark« gelesen, beide Teile von »Jurassic Park« gesehen und können dreimal hintereinander Pterodactylus sagen, ohne sich die Zunge zu brechen? Dann schultern Sie Ihr Gewehr und besuchen Sie John Hammonds Welt der prähistorischen Riesenechsen.

Computerspielhersteller, die populäre Kinofilme ausnutzen, um ganz schnell ganz reich zu werden, stören heute kaum jemanden mehr. Anstößiger ist da schon die Existenz einer Firma mit genug Dreistigkeit, um komplette Epochen samt deren antiquierten Bewohnern zur Errichtung eines Vergnügungsparks zu mißbrauchen. So das Unternehmen International Genetic Technologies eines gewissen John Hammond, welches kleine und große Echsen mit Hilfe uralter DNS zum Leben erweckt. Daß die bunt gemischten Populationen aus Trias, Jura und Kreidezeit weder miteinander noch mit den menschlichen Wärtern übertrieben enge Freundschaften einzugehen bereit sind, bedarf keiner allzu großen Portion Phantasie. Stellen Sie sich nun vor, die zu solch einem prähistorischen Park gehörende Saurier-Brutstätte läge auf einer kleinen Insel im Pazifik, in ihr wäre das totale Chaos ausgebrochen, und Sie stürzten mit Ihrem klapprigen Flugzeug exakt darüber ab. Kein angenehmer Gedanke? Stimmt. Trotzdem widerfährt genau dieses Schicksal der mutigen Protagonistin von »Trespasser«.

Ihr eigener Bezug hierzu ist schnell dargelegt: Sie schlüpfen in den Körper der wohlgeformten Dame, gegen die Lara Croft wie ein Model für Kinderunterwäsche anmutet, um sie aus der prekären Situation zu bugsieren. Dies bedeutet konkret, daß

Sie auf der nun anstehenden Suche nach einer funktionierenden kommunika-



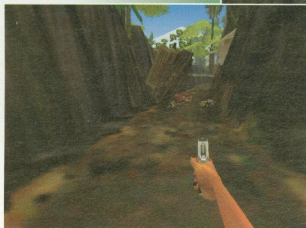
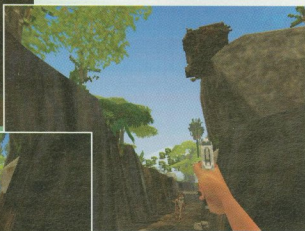
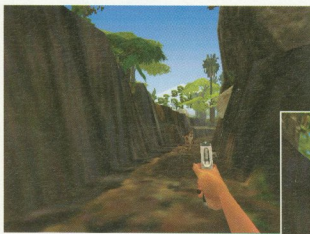
Lästige Echsen wie dieser T-Rex sind die Hauptfeinde der Bildschirmheldin.

kationsbasis 15 Kilometer Eiland-Idyll durchqueren müssen. Ein netter Sonntagsspaziergang, denken Sie? Nicht wirklich. Die oben erwähnten Dinosaurier wachsen, gedeihen und haben immer Lust auf einen Happen Menschenfleisch. So kommt es, daß vehemente T-Rexe, Velociraptoren oder auch Albertosaurier hinter Ihnen herstürmen wie ein halb verhungertes Eremit hinter einem Call-a-Pizza-Taxi.

Eine geruhsame Wanderung ist somit nur passiv, nämlich im Inneren reptilischer Verdauungsapparate möglich. Es hausen allerdings auch weniger angriffslustige, pflanzenfressende Echsen auf der Pazifikinsel, etwa der Parasauropodus und der Stegosaurier. Sie alle bestehen aus den mittlerweile in 3D-Shootern üblichen Skelettmodellen, verfügen über diverse Animationssequenzen und spüren den Spieler dank ihrer Geruchs- und Sehorgane problemlos auf.

## Jedem das Seine

Wenn Sie sich gegen solch Kroppteil setzen, helfen nicht nur die 15 lizenzierten Waffen von der .357er Magnum bis zur HK91. Vielmehr können Sie jeden beliebigen Gegenstand zur Selbstverteidigung einsetzen. Hierin liegt die große Besonderheit Trespassers. Jedem einzelnen Objekt wurde eine Vielzahl von Attributen zugeordnet, welche im Spiel für erstaunliche Effekte sorgen. Hebt unsere Heldin beispielsweise



Mit der schicken Auto-Falle zerquetschen wir den gefährlichen Raptor binnen Sekunden.



Die Kämpfe zwischen den Dinosauriern wirken nur ansatzweise real.

eine schwere Eisenstange auf, kann Sie diese nur unter größten Anstrengungen und metallischer Geräuschkulisse hinter sich schleifen. Bekommt sie dagegen ein schmales Stück Holz in die Finger, schwenkt sie

es behende und verteilt blaue Flecken unter der Saurierbelegschaft. Der Schwung jedes aufgehobenen Gegenstandes erfolgt nicht wie in Konkurrenzprodukten nach festgelegten Angriffsschemata, sondern »frei Hand«. Trifft ein solcher

Hieb nahegelegene Objekte, verhalten sich diese gemäß ihrer physikalischen und tonalen Beschaffenheit: Metallboxen rollen raschelnd durcheinander, Kisten kippen unter protestierendem Knarzen, Eisentonnen walzen Abhänge hinab, wobei sie perfekt der virtuellen Anziehungskraft folgen. Die Rede ist hier nicht von scheinbar realistischen Skripten à la »Wenn Holzkasten getroffen wird, lasse Holzkasten umkippen«. Tatsächlich spielt die jeweilige Situation, exakt der Wirklichkeit entsprechend, die entscheidende Rolle. Aufeinander gestapelte

Behältnisse verhalten sich ganz anders als nebeneinander stehende. Rätsel gibt es im strengen Sinne nur sehr wenige, und die vornehmlich gegen Ende hin. Auf der Tagesordnung steht der Kampf mit den physikalischen Gegebenheiten des Spiels, was zumeist Abenteuer genug ist. Eine Speicherfunktion ist aber trotz aller Realitätsbestrebungen vorhanden, so daß Sie beliebig viele Spielstände auf die Festplatte packen dürfen. (vs)

## Volker Schütz

★★★★

**+ Verblüffender Realismus**

**+ Gute Atmosphäre**

**+ Nett animierte Saurier**

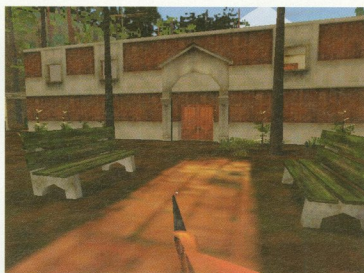
Trespasser fehlt der typische Spielcharakter. Es vermittelt vielmehr das Gefühl eines Virtual-Reality-Experiments. Die verwendbaren Objekte lassen mit visuell und akustisch korrektem Verhalten erraten, in welche Bereiche die Programme der Zukunft vorstoßen werden. Absolut realistisch in sich zusammenfallende Dosenhaufen oder treibende Holzplanen mit entsprechendem Wellenschlag haben mir schon manches unglaubliche Stöhnen abgerungen. Auch die in jedem Gelenk bewegbaren Arme der Bildschirmdame stellen ein erfreuliches Stück authentischer Anatomie dar. An diesem Punkt endet allerdings die schöne Vision der 3D-Zukunft und beginnt die Rückreise in bitterste Realität.

Etwa in Form äußerst beschränkter Grafik: Die Texturen schalten zwischen verschiedenen Auflösungen um, je nachdem wie weit der Spieler von ihnen entfernt ist. Da dies sehr offensichtlich vorstatten geht, entsteht permanent ein Gefühl, als würde Boden zum Leben erwachen und mit den Bäumen am Horizont Gummitwist tanzen. Weiterhin weisen die gleichmäßig in der Botanik verstreuten Dinosaurier nicht einmal einen Ansatz künstlicher Instinkts, geschweige denn künstlicher Intelligenz auf. Wenn letzteres hingegen der Realität in Trias und Jura entsprechen sollte, wundert es zumindest keinen mehr, daß solch debiles Kropfzeug schon vor Jahr und Tag ausgestorben ist.

**+ Schlammige Grafik**

**+ Mehr Realismus als Spiel**

**+ Schlechtes Level-design**



In den Gebäuden des Endlevels vermehren sich die typischen 3D-Shooter-Elemente à la Keycards suchen.

## Trespasser

Hersteller: Electronic Arts  
Testversion: Verkaufsversion 1.0  
Betriebssystem: Windows 95/98  
Sprache: Englisch  
Multi-Player: -

3D-Karten: Direct3D  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte  
Hardware, Empfehlung: PentiumII/400, 64 MByte RAM, Karte mit Voodoo-2-Chip

## PC PLAYER Wertung

Grafik: **50**   
Einstieg: **40**   
Steuerung: **40**   
Sound: **80**   
Komplexität: **70**   
Multi-Player: **-**

Spielspaß: **71**



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# The War of the Worlds

Orson Welles' Hörspiel »Krieg der Welten«, das auf dem gleichnamigen Roman von H.G. Wells beruht, löste vor 60 Jahren in New York eine Massenpanik aus. Das dazugehörige Computerspiel soll ganz andere Gefühle in uns wecken.

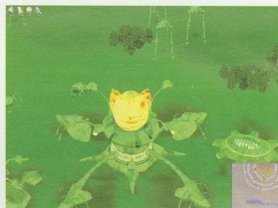
Anno 1898 steht es auf dem Mars nicht zum Besten. Die Atmosphäre zerfällt, und das friedliche Tentakelvolk, welches diesen todgeweihten Planeten seit vielen tausend Jahren bewohnt, hält Ausschau nach neuem Lebensraum. Daß der waidwunde Blick auf den Nachbarplaneten Erde fällt, ist verständlich. Mit zehn großen Raumschiffen, sogenannten Pods, schicken die Marsianer ihr letztes Aufgebot los, um die primitiven Menschen allesamt zu beseitigen und den Planeten in Besitz zu nehmen. Komischerweise sind die Terraner ausgesprochen unkooperativ und wehren sich gegen die außerirdischen Beseitiger. Die Pods werden daher in abgelegene schottische Regionen geschickt, um dort zunächst einmal in aller Ruhe eine starke Basis aufzubauen.

## Der Mars macht mobil

Der Mars hat sich für seine Attacke Großbritannien ausgesucht, wo er die Elite der Menschheit vermutet, die zuallererst besiegt werden muß. (Ob zu Recht oder zu Unrecht, steht hier nicht zur Debatte.) England, Wales und Schottland sind in dreißig Sektoren aufgeteilt worden, die sich auf einer großen Übersichtskarte betrachten lassen. Diese ist fünffach belegt (siehe Extrakasten), was den Einstieg und die Orientierung keineswegs erleichtert. Eine Anzeige in der rechten oberen Ecke läßt in neun verschiedenen Geschwindigkeiten die Zeit mal lang-



Immer nur nachts wagen die Marsbewohner mit ihren eigenwilligen dreibeinigen Konstruktionen einen Angriff.



Wer mit den Marsianern spielt, muß normalem terranischen Farbempfinden den zwangsläufig Lebwohl sagen.

Forschung ist ein ganz entscheidender Aspekt. Hier wird gerade über einer verbessterten Haupttze gebrütet.



sam, mal schnell vergehen und kann sogar gestoppt werden. Sehr hilfreich, wenn Sie auf sorgsames Planen Wert legen. Entscheidet man sich nun für die gutmütigen Marsianer, die nur ihre Art erhalten wollen? Oder doch lieber für die Menschen, die hartnäckig auf ihrem Besitzanspruch bestehen? Wer den Mars wählt, steuert relativ wenige, aber deutlich bessere Einheiten. Als Aggressor ist es vornehmste Pflicht, mit diesen die lächerlichen Abwehrversuche des Menschengeschmeißes zu unterbinden und Großbritannien komplett zu erobern. An die eigenwillige Farbgestaltung seiner Karte und aller Menüs müssen Sie sich dann allerdings gewöhnen. Leider ist allein schon das giftgrüne Bildschirmdesign der Aliens ein Angriff auf menschliche Sehnerven. Als Erdling ist man natürlich finster entschlossen, den unangemeldeten Besuch wieder hinauszukomplimentieren. Da die Menschheit den Marsmenschen technologisch hoffnungslos unterlegen ist, sollten Sie versuchen, dies durch Masse wieder wettzumachen. Eine extrem defensive Haltung ist ebenfalls hilfreich. Gerade in den ersten

paar Kriegsmonaten igeln sich die Menschen am besten auf der südlichen Landmasse ein und beschränken sich darauf, die gelegentlichen Angriffe abzuwehren.

## Die Sektoren

Im folgenden wird alles aus der Sicht der Menschen beschrieben. Für die Marsianer gelten ähnliche Regeln, denn trotz ihrer überlegenen Technologie sind ihr Wirtschaftssystem und ihre Militärstrukturen vergleichbar aufgebaut.

Das eigentliche Schlachtgedröhn findet nicht auf der Übersichtskarte statt, sondern in vergrößerten Ansichten der einzelnen Sektoren. Jeder Sektor ist anders gestaltet, mit unterschiedlichen Flußläufen, Bodenerhebungen, Straßen und dergleichen und muß deshalb bei Bedarf in einer langwierigen Ladesequenz (circa 15 Sekunden) in den Arbeitsspeicher geschauft werden. Alle Gebäude, die Sie als Mensch so benötigen (Kohleminen, Fahrzeugfabriken, Verteidigungsanlagen oder Forschungsstationen) müssen in jeder Region extra platziert werden. Das mag sinnvoll sein, um eine leicht zu verteidigende Anlage aufzubauen, wird aber durch die bei jedem Sektor anfallende Wartezeit zu einem mühsamen Geschäft. Greifen die Marsianer in ihren bizarren dreibeinigen Konstruktionen an, bewegen Sie Ihre Truppen wie in einem Echtzeit-Strategiespiel in die hoffentlich zuvor errichteten Verteidigungsanlagen und verkaufen Ihre Haut so teuer wie möglich. Auffällig ist dabei die denkbar spartanische Grafik, die selbst mit einem Oldie wie dem allerersten »Command & Conquer« nicht mithalten kann.

Die militärischen Möglichkeiten im Jahre 1898 sind ebenfalls bescheiden. Die stärkste Angriffswaffe ist zu Beginn ein schäbiger gepanzerter Lkw. Eine tapferere Forschungsabteilung bemüht sich nach Kräften, dieses Manko zu beseitigen. Jedes

### Udo Hoffmann

★★★★

+ Tolles Szenario

Mit H.G. Wells' Meisterwerk besitzt das Spiel eine hervorragende Hintergrundgeschichte. Der Kampf der unterlegenen Menschheit gegen die übermächtigen Marsianer erhält bereits deshalb einen gewissen Sympathiebonus von mir. Und tatsächlich übersehe ich zunächst mit einiger Mühe die unterdurchschnittliche Grafik und erfahre mich an der ungewöhnlichen Mischung aus sorgfältiger Planung und Echtzeit-Strategie.

Mit zunehmender Spielzeit erschüttern die massiven Designmängel aber meine positive Grundhaltung. Statt einer normalen Savefunktion wird das Spiel nur bei der Beendigung automatisch abgespeichert – eine indiskutable Vorgehensweise! Die Handlung gestaltet sich sehr langwierig, und es ist ohne weiteres möglich, daß Sie nach tagelangem Spiel plötzlich vor dem Aus stehen und von vorn anfangen müssen. Mehr als einmal verzichtete ich zudem auf eine Verstärkung meiner Verteidigungsanlagen, um die lästigen Wartezeiten zu umgehen. Was bleibt, ist eine gute Idee, die weniger gut umgesetzt wurde und der vor allem eine zeitgemäßere Grafik nicht geschadet hätte.

+ Interessante Mischung aus Echtzeit und Runde

• Inakzeptable Speicherkfunktion

• Ständig nervige Ladezeiten

• Miserales Outfit

## Der Strategiepart

Auf einer großen Übersichtskarte von Großbritannien treffen Sie alle wichtigen Entscheidungen. Je nachdem, mit welcher Seite Sie spielen, ist sie anders gestaltet. Wir zeigen Ihnen hier die Karten der Menschen.

Zunächst die Einheiten-Ansicht. Von Marsianern eroberte Gebiete sind dunkelrot gefärbt. Je nach Truppenstärke schimmern die einzelnen Sektoren der Menschen in unterschiedlichen Grüntönen.



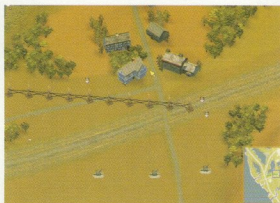
In der Produktionsansicht werden alle Ihre Fahrzeugfabriken, Werften und fest installierten Verteidigungseinrichtungen wie Stacheldrähte, Minen oder Haubitzen abgebildet.



Für jeden der drei Rohstoffe Eisen, Kohle und Öl gibt es eine eigene Bodenschatzgrafik. Je dunkler in diesem Bildschirm eine Fläche gefärbt ist, desto mehr Rohstoffe können abgebaut werden.



Projekt benötigt aber Entwicklungszeit, die nicht in Stunden, sondern in Tagen gemessen wird. Eine bessere Fahrzeugfabrik zum Beispiel steht erst nach 75 Tagen zur Verfügung. Die Marsianer haben ebenfalls eine eigene Forschungsabteilung, die ihren eigenen Ideen nachhängt. Trotz der völlig unterschiedlichen Bezeichnungen ist die Struktur der Marstechnik der altenglischen aber in vielen Punkten – wie bereits erwähnt – sehr ähnlich. (uh)



Auch tagsüber wirkt die Grafik von War of the Worlds recht trist. Rechts unten die Übersichtskarte.

### The War of the Worlds

Hersteller: Page/GT Interactive  
Testversion: Beta vom November '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: -

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium II/333, 64 MByte RAM

### PC-PLAYER Wertung

Grafik: 40  
Einstieg: 40  
Steuerung: 60  
Sound: 80  
Komplexität: 80  
Multi-Player: -

Spielspaß:

63





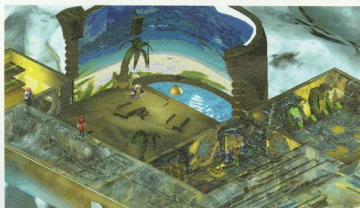
Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# Enemy Infestation

Wenn Aliens eine Raumkolonie überfallen, ruft man normalerweise vom nächsten interstellaren Kartentelefon aus die Space Marines um Hilfe. Falls die Jungs jedoch gerade anderweitig beschäftigt sind, ist Eigeninitiative gefragt.

Unter den verzweifelten Verteidigern eines abgeschiedenen Planeten befinden sich neben ein paar ausgebildeten Soldaten hauptsächlich Wissenschaftlerinnen, Köche und ein Barkeeper. Mit einem derart zusammengewürfelten Team gilt es, die Stützpunkte zurückzuerobern. Abscheuliche Monster durchstreifen die Gänge und greifen alles an, was sich bewegt. Die eingeschüchterten Kolonisten sollten zunächst einmal zu einem größeren Trupp zusammengefaßt werden, um schlagkräftiger zu werden. Anfangs befinden sich nur wenige Personen unter Ihrem Kommando, mit der Zeit schließen sich bis zu 20 Personen dem verwegenen Haufen an. Eine jede hat spezielle Fähigkeiten, ihr eigenes Verhalten und eine individuelle Vorgeschichte.

Sechs Siedlungen sind in den 26 Einzelspieler-Missionen unter Ihre Kontrolle zu bringen. Diese Stationen befinden sich in unterschiedlichen Umgebungen – von der Tiefsee bis hin zum

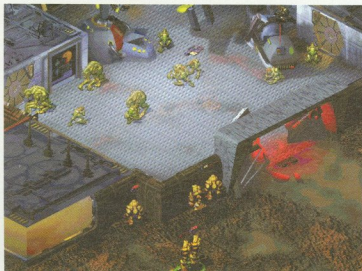


Die Stationen sind liebevoll mit Details wie dieser Erholungsanlage ausgestattet.

▲ Die einzelnen Level erstrecken sich über mehrere Etagen.

ewigen Eis. Die einzelnen Ebenen sind durch Aufzüge miteinander verbunden und enthalten alles, was das Herz eines einsamen Siedlers begehrt: Neben Bars und Schlafräumen gibt es riesige Kuppeln mit künstlichem Strand und viele Freizeitanlagen. Außerdem verbergen sich die Außerirdischen gern in Heizungsanlagen, Lagerräumen oder Computerzentralen.

Die Steuerung geschieht in gewohnter Echtzeit-Manier per Mausklicken und Mausclick. Jederzeit kann man sich über den



Ein Außenteam in Schutzanzügen nähert sich einer Alienhorde.



In einem Trainingslager erlernen Sie die Grundfertigkeiten.

Zustand der Teammitglieder, der Waffen oder anderer Gegenstände informieren. Da die Aliens nicht lange fackeln und in einigen Leveln Zeitlimits existieren, ist Eile angesagt. Die Kämpfe verlaufen dementsprechend hektisch. Die Untergebenen haben keine Skrupel, notfalls selbständig zu reagieren, wobei sich gleichzeitig die Charakterunterschiede offenbaren. Manch einer versteckt sich klugerweise lieber hinter einer Kiste, während andere in Rambo-Manier auf die Eindringlinge losgehen. Spätestens bei allzu großer Übermacht bekommt aber selbst der größte Draufgänger weiche Knie und sucht instinktiv nach Deckung.

## Im Weltraum hört dich keiner jubeln

Zwischen den bedrängten Kolonisten findet ständig Kommunikation statt. Diese Unterhaltungen werden sowohl via Sprachausgabe als auch schriftlich am oberen Bildrand wiedergegeben. Die einzelnen Charaktere können mit je einer der 15 Waffen ausgerüstet werden – vom Haarspray bis hin zum Raketenwerfer. In den Nahkämpfen zieren sich die Verzweifelten nicht, dem beißfreudigen Besuch Fußtritte in die Weichteile zu verpassen.



Dialoge zwischen den Teammitgliedern beleben das Geschehen.

Auf der Gegenseite toben fünf Alienarten über die Flure und versuchen, nicht von Ihnen gegrillt zu werden. Die intelligentesten unter ihnen greifen gern zu achtlos zurückgelassenen Wunden der Menschen und zahlen es ihnen in gleicher Münze heim. Am bedrohlichsten ist die Königin, der man sich nur mit äußerster Vorsicht nähern sollte.

Zu den zu absolvierenden Aufgaben gehören die Entnahme von Gewebeproben, die Rettung von Kolonisten oder das Löschen von Bränden. Mit Spezialanzügen ist es möglich, sich in der Außenwelt oder verseuchten Innenbereichen zu bewegen. Durch die Nutzung von Labors kann die Forschung vorangetrieben werden, um besser gegen die fremden Wesen anzukommen. Zudem steigert man die Fähigkeiten durch die Nutzung der Bibliothek. Verwundete heilen Sie mit medizinischer Ausrüstung, wobei bewußtlose Personen zunächst aus der Gefahrenzone gezogen werden sollten. In der Krankenstation ist eine Erstversorgung notfalls sogar ohne Sanitäter möglich. Bis zu vier Teilnehmern ermöglicht der Mehrspieler-Modus eine intensive Tuchfühlung mit den Kolonistenkillern, wobei Sie unter zehn Mehrspieler-Karten wählen können. Hinzu kommen die bereits bestandenen Einzelspieler-Level, auf denen sich allerdings nur zwei Menschen tummeln dürfen. (tw)

### Thomas Werner



**Identifikation mit Charakteren**

**Dichte Atmosphäre**

**Spannende Einsätze**

**Geringer strategischer Tiefgang**

**Kämpfe sehr hektisch**

Ich mag Szenarien, in denen ich Stationen aus der Hand von Aliens befreien muß. Zudem liebe ich es, wenn ich statt Massenarmeen überschaubare Trupps kommandieren darf. Bei diesem Programm fällt die Identifikation mit den einzelnen Charakteren besonders leicht, zumal diese mit individuellen Spezialfertigkeiten ausgestattet sind. Jede einzelne Mission enthält spannende Aufträge, wodurch die Motivation weiter steigt. Einige Wermutstropfen gibt es dennoch: Die Kämpfe verlaufen sehr hektisch, und man verliert rasch den Überblick. Zwar verteidigen sich die Kämpfer im Zweifelsfall eigenständig oder verstecken sich auch ohne Ihr Zutun vor den Gierschlünden der Gegner, doch fühlt sich dadurch sicher manch eingefleischter Strategie übergangen. Ich selbst freute mich oft über das recht intelligente Verhalten, zumal wenn ich mit meiner Maus nicht rechtzeitig eingreifen kann.

Seit »Incubation« ist dies der erste wirklich brauchbare Titel, bei dem ich mit einem kleinen Trupp gegen außerirdische Monster kämpfe. Allerdings schon durch die Echtheit hat Enemy Infestation allerdings weniger strategischen Tiefgang als Blue Bytes Rundenspektakel. Kampentscheidend ist, welche Recken man mit welcher Ausrüstung ins Gefecht schickt, und ob es gelingt, übermächtige Gegner in Hinterhalte zu locken. Auch grafisch muß man Abstiche machen. Dennoch war ich von den vielen Details angetan. Wenn in einer Badewanne noch eine Plastikente schwimmt oder Billardtische und ein Surf-Automat herumstehen, zeugt das von sehr phantasievollen Designern und rundet den positiven Gesamteindruck ab.

### Enemy Infestation

Hersteller: Ripcord Games  
Testversion: Verkaufsversion 1.0  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Englisch  
Multi-Player: 1-4 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 64 MByte RAM

### PCPLAYER Wertung

Grafik: **60** Sound: **70**  
Einstieg: **80** Komplexität: **70**  
Steuerung: **70** Multi-Player: **70**

Spiespaß: **72**



# Centipede

Das Original entstand zu einer Zeit, als Schwächen im Spielprinzip noch nicht mit rauschenden Grafikorgien zugekleistert wurden. Bei seinem erneuten Auftritt geht »Centipede« aber selbstverständlich mit zeitgemäßer 3D-Optik ins Rennen.

**A** ltegediente Arcade-Anhänger dürften in den 80er Jahren so manche Mark in den gleichnamigen Spielautomaten geworfen haben. Hersteller Hasbro bedient sie nun mit einem Revival, das zwei Spiel-Modi zur Auswahl stellt; dabei beschert die Action-Variante vornehmlich Déjà-vu-Erlebnisse: Auf einer aus der Vogelperspektive gezeigten Spielfläche müssen Sie kriechendem Ungeziefer den Garaus bereiten. Mit Ihrem kleinen Gleiter sind Sie dazu verdammt, im unteren Drittel der Spielfläche herumzubrausen, nach oben dringen lediglich die abgefeuerten Schüsse durch. Das Hauptaugenmerk sollten Sie einer Raupe schenken, die schon nach kurzer Zeit in Ihr Revier gekrabbeln kommt. Pilze blockieren Ihre Schüsse nach oben, um ein frühzeitiges Ableben der Raupe zu verhindern. Neuerungen im engeren Sinn verspricht der Adventure-Modus. Hier besitzen Sie mehr Freiheiten, hervorgebracht durch weitere Fahrzeugeigenschaften wie seitliches Gleiten oder Sprungfähigkeit. Letztere ist ganz praktisch, um an höher positionierte Extras wie die Schutzschilde heranzukommen. Das eigentliche Spielprinzip besteht ebenfalls aus wildem Ballern auf schleimige



▲ Diese Hüpfspinne knackt mit Vortriebe unschuldige Pilotenkanzellen.



An einem PC können Sie auch zu zweit im Split-screen-Modus spielen.

Raupen und alles, was die Frechheit besitzt, Ihr Bildschirm-Ego auf die Todesliste zu setzen. Bonbonfarbene Monster und Extras werden in comicartigen 3D-Umgebungen putzig in Szene gesetzt. Wer der Soundkulisse sein Gehör leiht, wird sich als Einsteiger die Frage stellen, ob DirectX korrekt installiert ist – alte Hasen hingegen fühlen sich sofort heimisch, da typischer Spielhallensound aus längst vergangenen Tagen die Lautsprecher malträtiert. Um eine Wiederkehr des Zustands »Friede, Freude, Eierkuchen« herzustellen, bedarf es fünf durchspielter Welten im Adventure-Modus sowie einer im Arcade-Modus. Stellen Sie sich dieses Unterfangen nicht zu leicht vor, denn bis Sie soweit sind, auch der letzten Raupe gute Nacht zu sagen, werden vermutlich noch etliche Bildschirmleben ins Datennirwana emporschweben. (jr/mash)

## Martin Schnelle

★★★

+ Split-screen-Option

+ Kurzweilig ...

... aber auch kurzweilig

Abwechslungsarm

Centipede gehört zu den Titeln, bei denen sich schon nach wenigen Sekunden das Spielprinzip herauskristallisiert – ballern, was das Zeug hält. Nicht mehr und nicht weniger. Oder doch? Genau, das Ausweichen vor den Gegnerhorden wurde beinahe vergessen. Ein Lichtblick ist der Kooperativ-Modus bei geteilter Bildschirmfläche oder der Netzwerkmodus, bei dem man mit willigen Freunden in den Kampf gegen das Böse zieht. Vergessen wir einmal gängige Schlagworte wie »wochenlange Motivation, hochintelligente Gegner und noch nie gesehene Spezialeffekte«, so entsteht ein kurzweiliger aber dennoch eher kurzlebiger Spielspaß. Unter dem Strich eignet sich Centipede damit am ehesten noch für Nostalgieker mit einem Faible für niedliche 3D-Ansichten.

## Centipede

Hersteller:	Hasbro Interactive	3D-Karten:	Direct3D
Testversion:	Beta vom November 98	Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-2 (PC, Netzwerk)		

## PC-PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	80	Komplexität:	20
Steuerung:	60	Multi-Player:	50

Spielspaß: **56**

# Manhattan



Alle mitzählen: Wie viele Icons braucht es, um eine Stadt aus dem Boden zu stampfen.

Kennen Sie »Manhattan«, das Brettspiel von Ravensburger? Dort mußten Sie auf einer anfangs leeren Karte Bauplätze ergattern und möglichst schnell mit Wolkenkratzern auffüllen. Diese Grundidee steht im Zenit dieser Wirtschaftssimulation. Nur stampfen Sie hier in Echtzeit ein aus Häusern, Straßen und Bürogebäuden bestehendes Wirtschaftsimperium aus dem Boden – und das wahlweise gegen menschliche oder rechnergesteuerte Konkurrenz. Dafür stehen sowohl legale (Mieteinnahmen, Aktienhandel, Spielkasinos) als auch illegale Mittel (Strohmannen, Schmiergeldzahlungen) zur Verfügung. (md)

## Manfred Drey

★★★

✓ Viele interessante Spielelemente ...

... aber leider uninspiriert zusammenge-würfelt

• Üble Steuerung

So ganz schlecht ist Manhattan nicht, dazu enthält es einfach zu viele interessante Grundelemente und der optische Gesamteindruck der an SimCity erinnernden Metropolen ist zwar keine Offenbarung, aber auch nicht zu verachten. Allerdings bekommt man bei Manhattan den Eindruck, daß die Designer ein kunterbuntes Allerlei an Spielelementen blind zusammengewürfelt und dabei übersehen haben, ob diese wilde Mixtur insgesamt überhaupt Spaß bringt.

Und das ist leider nicht der Fall, denn die unpräzise und iconüberfrachtete Steuerung ist eine Zumutung, und viele der Untermenüs agieren optisch und inhaltlich auf Shareware-Niveau. Schade, denn das originelle Grundkonzept von Manhattan hätte eine bessere Umsetzung verdient.

## Manhattan

Hersteller: Lemon Labs  
Testversion: Beta vom Oktober '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: 1-4 (Netzwerk, Modem/Nullmodem)

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/90, 16 MB RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 32 Mbyte RAM

## PC PLAYER Wertung

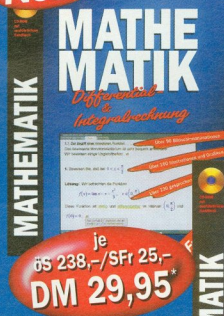
Grafik: **50** Sound: **40**  
Einstieg: **30** Komplexität: **80**  
Steuerung: **40** Multi-Player: **50**

Spielspaß: **48**

# Lernen kann auch Spaß machen

Mit unseren Lern-Programmen, die in grafisch ansprechender Form leicht verständlich auf zahlreichen Bildschirmseiten mit Hilfe von Bildschirmanimationen, Illustrationen und Grafiken sowie gesprochenen Erläuterungen die behandelten Themen erläutern.

**Neu!**



**MATHEMATIK**  
Differential- &  
Integralgleichungen  
ISBN 3-7723-8615-6

**Neu!**



**MATHEMATIK**  
Vektoralgebra &  
Differentialgleichungen  
ISBN 3-7723-8616-4

Theorieverweise, Grafikhilfen, Analysehilfen, Tutorverweise und Ergebnisdarstellungen helfen, auf einfache Weise, Aufgaben zu lösen oder den richtigen Lösungsweg zu finden.

Franzis-Verlag GmbH  
Gruber Straße 46a  
85586 Poing  
Tel.: 08121/95-1444  
Fax 08121/95-1679  
Compuserve 106004, 2214  
<http://www.franzis.de>



**Franzis**



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Asteroids

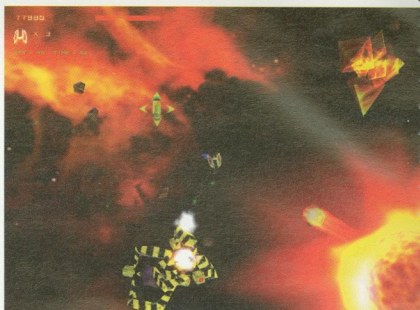
Wenn das keine nette Geste war: Anlässlich des 20. Geburtstages von Automaten-Opa »Asteroids« kam dieses Jahr sogar der Leoniden-Meteoritenschwarm zum Gratulieren vorbei.

**D**unkle Vorzeit. Wir schreiben das Jahr 1979. In den Spielhallen Amerikas wird ein klobiger Kasten mit einem nicht minder sperrigen Schwarzweiß-Bildschirm und einer wachen Heerschar von Knöpfen zum Renner. Als »Asteroids« erreicht der Atari-Automat Weltruhm und wird zwei Jahre später für die hauseigene Konsole VCS 2600 umgesetzt. Eine offizielle PC-Fassung erscheint nie.

Zwei Dekaden später: Activision schnappt sich Ataris Asteroids-Lizenz und bastelt ein zeitgemäßes Update mit 3D-Kartenunterstützung, doch ändert zum Glück nichts an der Draufsicht auf das Geschehen. Dafür zieren ein wahres Farbenmeer und sogar ein paar Zwischensequenzen das Remake – die Hinter-

grunde-  
schichte um  
mutige Piloten, die die

Das waren  
noch Zeiten:  
Der 20 Jahre  
alte Automat  
ist ebenfalls  
im Spiel ver-  
steckt.



▲ In der dritten Zone machen Ihnen Sonnen-Protuberanzen und morsche Frachter das Leben schwer. (3Dfx)



Klassisch, nur bunter: Sigma Delta wird von einem Asteroidenschwarm bedroht. (3Dfx)

interstellaren Handelsrouten vor Asteroiden schützen, ist vernachlässigbar. Das Spielprinzip

lautet: Alles abballern, was Ihnen vor den Laser kommt. Drei sich marginal unterscheidende Schiffe müssen sich in sechs Zonen à 15 Level behaupten. Neben den klassischen Asteroiden, die sich auf Beschuss in kleine Stücke teilen, machen auch Raumtrümmer, sich vervielfältigende Kristalle, Kometen und sogar Alien-Eier den Raum unsicher. Die sporadisch auftauchenden Ufos sind ebenfalls mit von der Partie und blasen am Ende gar zum Sturm auf den blauen Planeten. Ein paar Power-ups und diverse Extrawaffen, die nach kurzem Einsatz wieder verschwinden, helfen Ihnen, gegen die drohende Übermacht zu bestehen. Wem selbst der einfachste der drei Schwierigkeitsgrade zu happig ist, freut sich über drei Continues. (ra)

Roland Austinat

★★★★

➤ **Kurzweilige Reaktions-schulung**

➤ **Original-Automat versteckt eingebaut**

Mein erstes Videospiel-Erlebnis überhaupt war Anfang der 80er neben einer »Defender«-Kiste ein Asteroids-Automat. Um so gespannter war ich auf Activisions Update, bei dem die 3D-Karten zum Glück nur die herumfliegenden Gegenstände darstellen – das Spielprinzip tasteten die Programmierer wohlweislich nicht an.

Eine kurze Ballerei macht dem Retro-Fan auch heute noch Spaß, allerdings ist die Langzeitmotivation wohl in einem schwarzen Loch versunken. Dafür geht es schon im ersten Level hektischer als vor 20 Jahren zu.

Etwas unangenehm stößt der Farbenrausch in manchen Zonen auf – vor lauter Explosionen und bunten Hintergründen erkennt man manchmal den alleszer-machenden Asteroiden vor seinem Schiff nicht mehr.

Nett: Das Ur-Asteroids wurde in einer Spielhallen-Emulation mit eingepackt. So sage auch ich im Test nach 45 von 90 Leveln dem bonbonbunten Weltraum Lebewohl und starte statt dessen das Original, komplett mit »dub-dub dub-dub«-Tonkulisse und schwarzweißer Vektorgrafik. Und siehe, alles ist gut.

➤ **Keine Langzeit-motivation**

➤ **Deutlich schneller als das Original**

Asteroids

Hersteller:	Activision	3D-Karten:	3Dfx, Direct 3D
Testversion:	Beta vom November '98	Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 8x-CD-ROM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-2 (an einem PC)		

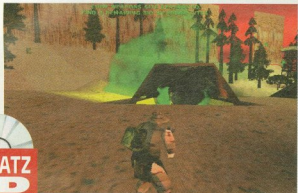
PC-PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	40
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielespaß: 68

## Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Spec Ops: Ranger Team Bravo



Im Irak müssen Sie diese Bunker zerstören, in denen chemische Waffen lagern. (3Dfx)



Auf dieser Zusatz-CD entführen Sie drei neue Einsatzgebiete mit je drei Missionen nach Bosnien, Vietnam im Jahre 1968 sowie in den Irak. Diese Kost mündet wie im Original-Programm, dazu dürfen Sie alle alten Aufträge einzeln auswählen, außerdem stehen sie nun für Mehrspieler-Gefechte zur Verfügung. Schließlich liegen der CD noch sechs spezielle Multiplayer-Level bei. Neben dem Deathmatch (einzeln oder im Team) dürfen Sie auch die normalen Aufgaben über ein Netzwerk oder das Internet gemeinschaftlich erledigen. Dazu lässt sich die Ausrüstung der Soldaten einzeln zusammenstellen.

Technik-Tip: Ranger Team Bravo installiert sich auf die deutsche Spec-Ops-Version problemlos. Allerdings hat das Programm einen Haufen Bugs, warten Sie also auf Patches. (mash)

### Martin Schnelle

★★★★

**Schönes Multiplayer-Spiel im Kooperations-Modus**

Man merkt im Vergleich zu »Rainbow 6« und »Delta Force«, daß an den Rangers der Zahn der Zeit genagt hat: In diesem Triumphvirat bleibt ihnen nur der letzte Platz. Daran ändern auch die mickrigen neun zusätzlichen Einsätze der Missions-CD nichts. Sie dürfen nun über ein LAN-Netzwerk oder das Internet zusammen spielen, was Delta Force aber von vorneherein anbietet. Abgesehen vom Deathmatch machen auch die Multiplayer-Gefechte Spaß: Trotz des großen Areals tauchen Sie oftmals in unmittelbarer Nachbarschaft des Gegners auf – zu dessen großer Freude versteht sich.

**Nur wenig neue Missionen**

### Spec Ops: Ranger Team Bravo

Hersteller: Zombie/Ripcord  
Testversion: Importversion 1.0  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Englisch  
Multi-Player: 1-6 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Glide, OpenGL  
Hardware, Minimum: Pentium 200 MMX, 24 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

### PCPLAYER Wertung

Grafik: **50** Sound: **60**  
Einstieg: **80** Komplexität: **40**  
Steuerung: **70** Multi-Player: **70**

Spielespaß: **67**

## Actionspiel für Profis

# Metro-Police



Lustige Dinge, die unser Officer so mit Leitern anstellen kann: Vielleicht hätte er lieber Fakir werden sollen.

Die Betriebsschutz-Simulation Deutschlands bekanntester Großhandelskette? Mitnichten! Düsen Sie als Polizist durch die Metropole New York, um Verbrecher zu jagen. Entweder zu Fuß oder motorisiert absolvieren Sie die einzelnen Missionen in wenig aufzeiger 3D-Grafik. Einstellungen jedweder Art bleiben Ihnen untersagt, so daß Sie auf die obskure Tastatursteuerung zurückgreifen müssen. Komplizierte Kombinationen für einfache Vorgänge wie »Springen« (ALT + SHIFT + UPARROW) gehören ebenso wie phantastische Synchronsprecher zu den »Highlights« des deutschen Produkts. (vs)

### Volker Schütz

★

**+ Man lernt Half-Life zu schätzen**

Spiele, die bei jedem »Autorun« ihre Installationsroutine starten, unter dem Menüpunkt »Optionen« lediglich einen Lautstärkeregler aufweisen, dafür eine Speicherfunktion noch nicht einmal vom Hörsagen kennen, bedürfen in 99% der Fälle keines weiteren Tests. Da ich mich aber für einen netten Menschen halte, habe ich trotz entsprechender Indikation Metro-Police nicht sofort durch den Schredder in den Abfalleimer gejagt. Zum Glück, wie ich im Nachhinein feststellen möchte. Es gehört in den Sondermüll. Die Animationen der Charaktere scheinen mit Motion-capturing von einem Ententanz vollführenden Pinocchio erzeugt worden zu sein. Bugs gibt es mehr als während der Borkenkäferplage '97. Was dem Spielspaß keinen Abbruch tut, er ist ohnehin nicht existent.

**- Doll dilettantisch**

**- Wenig witzig**

**- Völlig verunzucht**

### Metro-Police

Hersteller: Modern Games  
Testversion: Verkaufsversion 1.0  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: -

3D-Karten: Direct3D  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte  
Hardware, Empfehlung: Pentium II/350, 128 MByte RAM, 3D-Karte

### PCPLAYER Wertung

Grafik: **20** Sound: **40**  
Einstieg: **20** Komplexität: **30**  
Steuerung: **10** Multi-Player: **-**

Spielespaß: **11**



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# Lords of Magic: Legends of Urak



Es dürfte nicht allzu viele Strategen geben, die das überaus umfangreiche »Lords of Magic« wirklich von vorne bis hinten durchgespielt haben. Aber das ist auch kein Muß, wenn Sie sich diese Erweiterungs-CD zulegen wollen.

Mit »Legends of Urak« handeln Sie sich nicht nur einen ganzen Sack voll neuer Aufgaben, sondern auch noch etliche kleine, feine Verbesserungen des Basisspiels ein. Der optimierte Programmcode führt zu etwas kürzeren Ladezeiten, wenn Sie aus der strategischen Oberwelt des Fantasyreiches Urak in die Grüfte abtauchen, um sich dort in einem der unzähligen Echtzeit-Kämpfe zu behaupten. Die unterirdischen Kampfarenen sind dabei neuerdings manchmal sogar mehrstöckig.

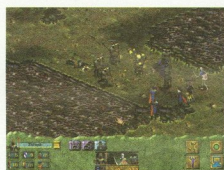
## Neue alte Helden

Das Kernstück der Zusatz-CD sind jedoch die vier Feldzüge (plus ein geheimer fünfter), die teils auf Motiven alter Rittersagen basieren. Folglich machen Sie die Bekanntheit mit legendären Sagenhelden wie König Artus, Merlin, Siegfried oder Beowulf. Jeder Feldzug hat ein bestimmtes Ziel, beispielsweise das Auffinden einer Flamme oder die Vernichtung eines verhassten Gegners. Schwere und Art der Aufgabe vari-



Einige der Missionen müssen Sie als Einzelkämpfer absolvieren.

ieren dabei je nach dem anfangs gewählten Charakter. Auch herrschen in den Kampagnen unterschiedliche Regelvorgaben: Mal dürfen Sie keine Truppen rekrutieren, dann wieder gilt ein totales Handelsverbot. Bezüglich neuer Einheiten und Gebäude sind acht Großtempel sowie insgesamt 24 frische Ungeheuersorten zu verkünden, wobei acht davon wie die Hydra oder der Drachen zu den besonders kampfstarken Supermonstern zählen. Legends of Urak (für dessen Betrieb Sie das Basisprogramm benötigen) wird in zwei Versionen erscheinen: Zum einen als etwa 30 Mark teures Add-on, zum zweiten als integraler Bestandteil der Vollpreis-Sonderausgabe »Lords of Magic Special Edition«.



Glücklicherweise lassen sich die hektischen Gefechte jederzeit pausieren.

## Manfred Duy

★★★★★

+ Geringere Ladezeiten

+ Vier Feldzüge

+ 24 neue Monsterarten  
Karten-Editor

+ Echtzeit-Gefechte wirken etwas holzern

+ Gehobener Schwierigkeitsgrad

Ich gestehe, daß ich vor einem halben Jahr Lords of Magic beiseite gelegt habe, und das vor allem, weil mir die feudalen Ladezeiten irgendwann auf den Keks gingen. Inzwischen besitze ich einen schnelleren Rechner, und da sich die Warte-schlaufen dank dieser Zusatz-CD zusätzlich verringert haben, ist auch meine Motivation zurückgekehrt, Urak mal wieder einen Besuch abzustatten. Zumal die neuen Kampagnen einige interessante taktische Aufgaben enthalten. So ziehe ich nun nicht mehr eher ziellos durch die Lande, sondern habe eine präzise und zumeist auch zeitlich überschaubare Mission zu erfüllen. Ebenfalls gefallen hat mir, daß Urak im Vergleich mit dem Basisprogramm ein bißchen gruseliger ausfällt, was auch auf das Konto der düsteren Figuren geht, die scheinbar allesamt dem Totenreich entstiegen sind. Davon ganz abgesehen, brilliert Urak natürlich mit den alten Qualitäten der Lords-Serie. Namentlich wäre das nach wie vor ebenso anspruchsvolle wie abwechslungsreiche Hin- und Herpendeln zwischen Strategie, Aufbau, Handel, Eroberung und Wirtschaften zu nennen. Zu guter Letzt sorgt der lange herbeigesetzte Karten- und Charakter-Editor dafür, daß mein Urak-Aufenthalt diesmal etwas länger dauern dürfte.

## Lords of Magic: Legends of Urak

Hersteller: Sierra/Impressions  
Testversion: Beta vom November '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Englisch (Deutsch geplant)  
Multi-Player: 1-6 (Netzwerk, Modem/Nullmodem, E-Mail)

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/75, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

## PC PLAYER Wertung

Grafik: 70  
Einstieg: 60  
Steuerung: 70  
Sound: 70  
Komplexität: 80  
Multi-Player: 60

Spielspaß:

80

# Axis & Allies

Und auch zum Weihnachtsfest versorgt uns Hasbro wieder mit schönen Versuchungen bekannter Brettspiele. Diesmal handelt es sich jedoch um einen Titel, der hierzulande nie erschienen ist.

Nur in den USA erhalten Sie die Brett-Version von »Axis & Allies«, einer Art »Super-Risiko«, das im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist. Unter fünf Parteien wählt der digitale Feldherr das ihm genehme Land aus, als da wären die USA, Großbritannien, Deutschland, die Sowjetunion und Japan. Die anderen Nationen werden entweder vom Computer in drei Schwierigkeitsgraden oder von menschlichen Mitspielern an einem beziehungsweise mehreren Rechnern befehligt. Die Einheiten glänzen mit verschiedenen Eigenschaften: Fußtruppen sind im Angriff nicht sonderlich gut, verteidigen sich dafür aber um so besser. Panzer hingegen eignen sich hervorragend zum Stürmen gegnerischer Landstriche. U-Boote wiederum wehren sich schlecht, müssen aber keinen Gegenschlag befürchten, wenn sie ihr Ziel gleich versenken.

Je mehr Ländereien Sie besetzen, desto mehr Geld bekommen Sie, je nach dem wirtschaftlichen Wert des Areal. Dafür kaufen Sie gleich zu Beginn Ihrer Runde Verstärkungen, die aber erst nach den Angriffen plazierte werden dürfen. Auch Forschung steht auf dem Programm, und mit etwas Glück haben dann zum Beispiel Ihre Bomber eine erhöhte Reichweite. Wollen Sie den Gegner angreifen, ziehen Sie einfach Ihre Ein-



Die Kämpfe werden mit abschaltbaren Zwischensequenzen aufgepeppt.



▲ Zum Schluß eines Zuges dürfen Sie noch Truppenverlegungen vornehmen. Die Pfeile zeigen dabei an, was Sie von wo nach wo verschieben.

heiten in das entsprechende Land. Dann wird gewürfelt, und je nach Angriffs- und Verteidigungswert der Beteiligten erleidet die unglückliche Seite einen Verlust, den Sie jedoch selbst bestimmen können. Daher lohnt es sich, auf dem Feldzug ein paar schwächere Truppen als Kanonenfutter mitzunehmen. Per Transporter läßt sich Kriegsmaterial verschiffen, auch Flugzeuge dürfen auf Flugzeugträgern über die Meere schippren.

Neben den normalen Regeln aktivieren Sie auf Wunsch eine Reihe von Zusatzparametern wie stärkere Schlachtschiffe vor einer Partie, was unschönen Streitigkeiten vorbeugt. Die Siegelbedingungen legen Sie ebenfalls fest: Außer der völligen Vernichtung des Gegners reicht es auch, eine bestimmte Wirtschaftskraft sein eigen zu nennen; oder Sie vereinbaren, feindliche Hauptstädte einzunehmen – oder Kombinationen aus beidem. Selbst die Preise für die Einheiten sind variabel, wodurch Sie Handicaps verteilen können.

(mash)

## Martin Schnelle

★★★★

**+ Leichter Einstieg**

**+ Kurzweilige Unterhaltung**

Die Umsetzung des US-Brettspielklassikers ist Hasbro recht gut gelungen. Sehr schön haben die Programmierer die unterschiedlichen Regelsätze implementiert, deren Änderungen Sie auch einzeln aktivieren können. All das lästige Verwalten und Aufstellen der Figuren übernimmt nun der Computer. Trotz leicht enervierender Wartezeiten auf den gegnerischen Zug ist daher ein kompletter Feldzug in wenigen Stunden da acta gelegt, während die Brett-Vorlage ganze Nächte in Anspruch nimmt. Die Computergegner machen selbst in höchster Schwierigkeitsstufe dicke Fehler und greifen etwa trotz klarer Überlegenheit nicht an. Daher gilt: Je mehr menschliche Mitspieler, desto größer der Spaß. Geübte PC-Strategen werden sich rasch unterfordert vorkommen, doch für den Gelegenheitsspieler bietet das Spiel angenehme Unterhaltung – auch auf Dauer.

**lausige KI**

**mickrige Konzept**

## Axis & Allies

Hersteller: Hasbro Interactive  
Testversion: Verkaufsversion 2.05  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: 1-5 (Hotseat, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/100, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM

## PC PLAYER Wertung

Grafik: **50**   
Einstieg: **80**   
Steuerung: **80**   
Sound: **50**   
Komplexität: **40**   
Multi-Player: **70**

Spielspaß: **62**



Strategiespiel für Einsteiger

# Stratego

Freund der Kinderzeit, aber auch Dorn im Auge des Förderkreises »Gewaltfreies Spiel«. Das Simpel-Gemetzel »Stratego« hat den PC erobert.

**B**rettspielumsetzungen am PC erfreuen sich gewisser Beliebtheit. Man muß sich keine eigene Spielidee mehr aus den Fingern saugen, sondern kann sich ganz der geschmackvollen Aufbereitung widmen. »Stratego«, welches sich mit einer Schlacht zwischen einer blauen und einer roten Armee beschäftigt, wird nach einem Versuch von Accolade aus dem Jahre 1991 bereits zum zweiten Mal vercomputerisiert.

Die Armeen, die sich auf einem Brett der Größe 10 mal 10 Felder gegenüberstehen, haben keine feste Aufstellung wie etwa beim Schach, sondern dürfen innerhalb der ersten vier Reihen frei positioniert werden. Ziel beider Gruppierungen ist es, die gegnerische Fahne zu schlagen. Im Normalspiel darf sie, einmal aufgestellt, nicht mehr bewegt werden. Beschützt wird die Fahne von 39 anderen Einheiten. Oberster Soldat ist der Feldmarschall, der alle anderen Figuren besiegt, sich aber vor dem Spion, dem ansonsten schwächsten Krieger, in Acht nehmen muß. Warum das nicht einfach ist, wird klar, wenn man weiß, daß alle Figuren für den Gegner völlig gleich aussehen. Nur im Konfliktfall wird kurz aufgedeckt, um wen es sich han-



Auf diesem modifizierten Brett können bis zu vier Parteien gegeneinander antreten.

▲ Wo Mineure Bomben besiegen, fühlen sich Stratego-Fans wie zu Hause.

delt. Weitere Besonderheit: Unbewegliche Minen jagen jeden Angreifer bis auf die ansonsten schwächlichen Mineure gnadenlos in die Luft und werden bevorzugt in der Nähe der Fahne aufgestellt.

Wie es sich für eine PC-Umsetzung gehört, bewegen Sie keine Plastikplättchen, sondern sauber animierte Soldaten, die je nach Rang anders gestaltet sind. Im Konfliktfall gibt es

eine sekundenlange Rauferei, in der Rangniedrigere geköpft, aufgeschlitzt oder sonstwie massakriert werden, Bluff fließt jedoch nie. Der Computergegner spielt nicht unbedingt schlecht, ist einem ausgeschlafenen Stratego-Experten aber deutlich unterlegen, da er niemals blufft und seine wertvollsten Offiziere ohne Angst ins dickste Getümmel wirft. Experten messen sich mit Menschen, bei denen der Nichtspieler dummerweise immer vom Monitor wegschauen muß, wenn der andere am Zug ist.

Leichter läuft eine Netzwerkpartie, für die aber jeder Spieler seine eigene CD benötigt. Eine Blitzpartie mit weniger Figuren, eine Kampagne mit Reservearmee und ein Spezialbrett, auf dem bis zu vier Parteien ihr Gedächtnis auf die Probe stellen, sollen für langfristige Motivation sorgen. (uh)

Udo Hoffmann

★★★

➔ Originalgetreue Umsetzung

➔ Neue Stratego-varianten

Eine Umsetzung von Stratego auf den PC kann man eigentlich kaum besser machen. Neben den neuen Spielvarianten haben die Entwickler auch noch verschiedenfarbige Spielbretter designt. Die Kämpfe sind anfangs wirklich ganz amüsant. Und eine Friedhofsschachtel löst außerdem das Problem, wie man sich merken soll, welche Einheiten bereits geschlagen wurden.

Daß ich dennoch nicht begeistert bin, hat mehrere Gründe. Zum einen ist schon die Vorlage nicht viel mehr als eine Art Einfach-Schach für Gedächtnisakrobaten. Zum anderen kommen die Vorzüge des Brettspiels auf dem Computer nicht zur Geltung. Selbst wenn ich alle Animationen abschalte, entsteht kein Spielfluß, da Freund KI selbst bei einfachsten Zügen ein kurzes Überlegungspäuschen einlegen muß. Und warum soll ich beim Spiel gegen einen menschlichen Gegner das ständige Gehammel mit dem Sitzplatzwechsel durchführen, wenn ich doch mit dem Originalbrett für weniger Geld viel entspannter agieren kann?

⚡ Computergegner schwach

⚡ Stokkender Spielerlauf

## Stratego

Hersteller: Hasbro Interactive  
Testversion: Beta vom Oktober '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: 1-4 (PC, Netzwerk)  
Ca.-Preis: 80 Mark

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 32 MByte RAM

## PC-PLAYER Wertung

Grafik: **70**   
Einstieg: **80**   
Steuerung: **60**   
Sound: **60**   
Komplexität: **40**   
Multi-Player: **50**

Spielspaß: **56**





# PLATIN PLAYER

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

## NBA Live 99

**Spielerstreik in der NBA? Kein Problem, Electronic Arts' neuester Husarenstreich macht sowieso mehr Spaß und sieht dazu noch einer TV-Übertragung täuschend ähnlich.**

Während es in der realen »National Basketball Association« momentan drunter und drüber geht, setzen die Sportspiel-Gurus aus Kanada mit »NBA Live 99« zum nächsten Paukenschlag an. Ohne den Atem eines Konkurrenten auch nur im Nacken zu spüren, legt die neue Version die für die Mitbewerber ohnehin fast unerreichbare Meßlatte noch ein gutes Stück höher. Unterstützt von knackiger Soul- und Funkmusik präsentiert sich das Hauptmenü in technisch modernem Look. Aber hoppla, fehlt da nicht der Manager-Modus? Keine Angst, er wurde nicht weg-rationalisiert sondern in den normalen Liga-Betrieb integriert. Somit können jetzt auch in einer gewöhnlichen Saison mehrere Teams von unterschiedlichen menschlichen Spielern gesteuert werden. Wem das zu lange dauert, der kann die Spieldauer verkürzen, weniger Vorrundenbegegnungen austragen oder gleich in den Play-offs beginnen. Für besondere Kurzweil sorgt der Arcade-Modus. Neben dem Wegfall einiger lästiger Basketball-regeln (»Feldbegrenzung? Was ist das?«) garantieren actionla-



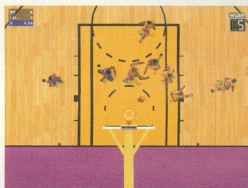
Während unser Spieler zum erfolgreichen Sprung ansetzt, bejubelt das Publikum im Hintergrund schon die zwei Punkte. (Direct3D)

stige Super-Dunks und Riesensprünge für allerlei Augenschmaus.

### Erfolgreiches Facelifting

An grafischen SchmankeIn mangelt es wirklich nicht: Die Animationen sind butterweich und zahlreicher als bisher, die zoombaren Kameraperspektiven bringen die animierten Gesichtstexturen besonders gut zur Geltung; Name, Rückennummer und die pure Größe der Figuren ermöglichen ein leichtes Erkennen der Spieler. Sogar eine gewisse Überheblichkeit legen die digitalen Stars an den Tag. Gelingt ihnen eine spektakuläre Aktion, jubeln sie in Großaufnahme und spenden sich dabei selbst Applaus. Die Liebe zum Detail macht sich speziell bei Freiwürfen bemerkbar. Wenn die Auswärtsmannschaft am Korb steht, versuchen die Zuschauer, durch wildes Winken mit beiden Händen den Werfer zu verunsichern. Trifft er dennoch, geht ein lautes »Buh« durch die Halle.

Während Dunks und Blocks sogar Anfängern locker von der Hand gehen, gehört zum erfolgreichen Rebound schon etwas mehr Fingerspitzengefühl. Beim Wechseln des Spielers verhält sich NBA 99 aber manchmal merkwürdig: Nicht immer steuert man dann den Sportler, den man eigentlich erwartet hatte.



Die Kameraperspektiven sind dank Zoommöglichkeit umfangreich konfigurierbar. (Direct3D)

### Was ist neu?

Aufgrund der enormen Funktionsvielfalt des Vorgängers müssen gewichtige Gründe vorliegen, um auch dieses Jahr wieder beim Update mitzumachen. Für alle Unentschlossenen haben wir daher die wichtigsten Änderungen zusammengefaßt.

- Neben der gewohnten 3Dfx-Grafik wurde eine Direct3D-Unterstützung eingeführt.
- Komplett überarbeitete Spielgrafik und Animationen.
- Matches können auch auf Englisch kommentiert werden.
- Neuer Trainingsmodus zum einfachen Erlernen der Steuerung.
- Verbesserte Spielstärke im Superstar-Modus.
- Erweiterung der Statistiken mit selbst entworfenen Formeln.
- Der bisherige Manager-Modus wurde in die Liga integriert.
- Realistischer Transfermarkt und komplette Drafts.
- Spielzüge können abgespeichert werden.

Bemerkenswert ist die Möglichkeit, auch analoge Joysticks zu benutzen. Die Knopfbelegung lässt sich selbstverständlich umkonfigurieren. Gerade Umsteiger von älteren Versionen werden dies zu schätzen wissen, da EA die Funktionen der Buttons geändert hat.

## Ohne Fleiß kein Preis

Ohne Zweifel war die dürftige Spielstärke des Computergegners ein empfindliches Manko bei NBA 98. Noch in der höchsten Schwierigkeitsstufe konnte man ohne größere Anstrengung die gegnerische Defensive durchbrechen oder dem Gegner den Ball abnehmen. Mit solch plumpen Taktiken kommt man jetzt nicht mehr arg weit, denn die KI des Computergegners wurde grundlegend überarbeitet. Geschicktes Passen und



Im neuen Trainingsmodus kann man die schönsten Sprünge und Tricks einstudieren. (Direct3D)



Mit der komfortablen Wiederholungsfunktion werden Schwächen in der Verteidigung gnadenlos aufgedeckt. (Direct3D)

das Suchen von Abwehrlücken sollte sich der angehende Basketball-Superstar daher schnelligst aneignen.

Wie von EA gewohnt, findet man auch in der 99er-Version jede Menge statistische Auswertungsmöglichkeiten vor. Wem das noch nicht reicht, der kann sich eine eigene Formel in der Art »Offensiv-Rebound + Defensiv-Rebound + 2 x Steal« ausdenken und alle Spieler nach dem neu errechneten Wert sortieren lassen. Spieler- und Team-Editor gehören mittlerweile ebenso zu jeder vernünftigen Basketballsimulation wie das Ersetzen Michael Jordans durch den ominösen »Player« mit der Nummer 99.

**Technik-Tip:** NBA 99 hinterlässt schon auf einem Pentium 200 mit 3D-Karte einen erstaunlich flotten Eindruck. Ohne Grafikbeschleuniger ist trotzdem ein leistungsfähiger Prozessor zu empfehlen, falls Sie nicht in der doch ziemlich häßlichen Auflösung von 320 mal 200 Pixeln spielen wollen.

(Thierry Miguet/md)

### Thierry Miguet

★★★★★

**Erstaunliche Grafik**

**Äußerst präzise Steuerung**

**Höchst variabler Schwierigkeitsgrad**

**Perfekte Liga-Atmosphäre**

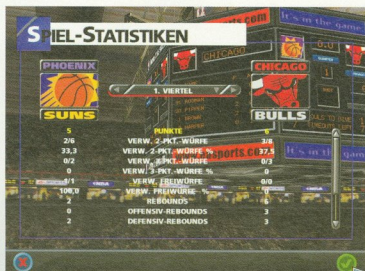
Nach mehrstündigem Spielen zappelte er wie ein fatter Karpen am Haken: mein einziger Kritikpunkt. Tief in meiner Spieltester-Ehre gekränkt, befürchtete ich zuvor schon, nur Positives berichten zu müssen. Gottlob kann ich jetzt zumindest schreiben: »Menüs und Statistiken sind wegen der knallbunten Hintergrundgrafik schlecht zu lesen.« Na ja, vielleicht doch kein fatter Karpen, eher ein schmächtiger Goldfisch ...

Denn Electronic Arts hat ganze Arbeit geleistet. Alle von uns bemängelten NBA-98-Kritikpunkte wurden konsequent ausgemerzt. Die Spielstärke des Computergegners wurde deutlich verbessert; Wiederholungen können endlich gespeichert werden, und – kaum zu glauben – der deutsche Kommentator bringt tatsächlich ein bißchen Pepp ins Spiel – vorausgesetzt, man entscheidet sich nicht für den amerikanischen Sprecher.

Wer die bisherigen Versionen als grafische Meisterleistung ansah, wird mit NBA 99 eines Besseren belehrt: animierte Gesichter; Spieler, die deutlich sichtbar den Ball fordern; ein frenetisch jubelndes Publikum und insbesondere der phantastisch spiegelnde Hallenboden entzücken jeden Grafik-Gourmet. Die Steuerung steht dem in nichts nach. Keine andere Basketballsimulation läßt ein so präzises Paßspiel zu. Es macht einfach Spaß, erst die Abwehr des Gegners schwindelig zu spielen und danach mit einem Monster-Dunk zwei Punkte einzufahren.

Positiv fallen die vielen Programmparameter auf, mit denen man NBA 99 an seine eigenen Vorlieben anpassen kann. Wollen Sie Dunks in Zeitlupe? Kein Problem! Abgeänderte regeln? Verkürzte Spieldauer? Berechnete Ergebnisse angepaßt an die verkürzte Spieldauer? Statistik nach verwandelten 3-Punkte-Würfen? Original- oder individueller Terminplan? Inklusive Drafts? Mit echten Transfer-Regeln? Stadion- oder TV-Kommentator? Irgendwann stellt man sich beim Durchstöbern der umfangreichen Statistiken und Varianten die Frage, wie das alles mit der nächsten Version noch gesteigert werden soll.

**Schlecht lesbare Menüs**



Transparente Menüs und Statistiken sehen zwar flott aus, dienen aber nicht gerade der Übersichtlichkeit. (Direct3D)

### NBA Live 99

Hersteller: Electronic Arts  
Testversion: Beta 2.0 vom 27.10.98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: 1-4 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: 3D-Karten: 3Dfx, Direct3D  
Hardware, Minimum: Pentium/200, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte

### PC PLAYER Wertung

Grafik: **90** Sound: **90**  
Einstieg: **70** Komplexität: **90**  
Steuerung: **100** Multi-Player: **90**

Spiespaß:





**Aktionspiel für Fortgeschrittene**

# Sin

Daß sich die liebe Sünde brillant verkauft, zeigte schon ein nicht ganz unbekannter Schmöker namens »Bibel«. Ob solch ein Coup auf den Computerbereich übertragbar ist, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

Colonel John R. Blade lebt in einer Welt, in der profitgierige Konzerne über die Menschheit herrschen. Jeder einzelne muß ringen und kämpfen, um nicht von den geifernden Mäulern kapitalistischer Moloch verschlungen zu werden. Ein Mensch bedeutet nichts, Maximierung des Gewinns alles. Wer nun aber schon vorfreudig die Hände reibt und denkt: »Endlich mal ein 3D-Shooter, der in der Realität angesiedelt ist!«, muß hier enttäuscht werden. Vielmehr schlägt sich Mister Blade in der wie immer nicht unfernen Zukunft als freiberuflicher Polizist der Hardcorps GmbH durchs Leben. Eines Tages wird er zur Aufklärung eines Banküberfalls mit Geiselnahme herbeigerufen. Schon an diesem Punkt steigen Sie als Blade ins dreidimensionale Geschehen ein. Die weitere Geschichte (erzählt in der Spielgrafik) dreht sich um die finsternen Machenschaften des Konzerns SinTek. Dessen Vorsitzende, eine gewisse Elexis, ist das futuristische Äquivalent zu Walt Disneys böser Stiefmutter. Im Gegensatz zu letzterer operiert diese Antagonistin aber nicht nur mit vergifteten Äpfeln, sondern verpestet gleich



▲ Den frontal attackierenden Feinden jagen wir flugs ein Pfund Blei ins sündige Fleisch. (alle Screenshots 3Dfx)



Elexis Spielrealität hat wenig mit der langbeinigen Dame zu tun, welche zu Werbezwecken diverse Anzeigen ziert.



Die Zahl der Spiele, in denen die weiblichen Details unter Vernachlässigung des Rests akribisch ausgearbeitet sind, wächst zusehends.



Bei SinTek spazieren die seltsamsten Kreaturkreationen durch die Lagerhallen.

## Aktuelle 3D-Shooter im Vergleich

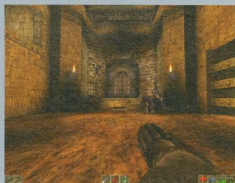
Half-Life, Unreal und Sin waren die am heißesten erwarteten 3D-Shooter der letzten Zeit. Wie unterschiedlich alle drei Produkte die in sie gesetzte Erwartung befriedigen, erfahren Sie bei unserem Direktvergleich.



### Half-Life: 92 %

**Plus:** Half-Life verwendet die gleiche Grafik-Engine wie Sin. Allerdings verhalf Sierra dem angestaubten Grundgerüst zu dermaßen spektakulärer Optik, daß die Verwandtschaft kaum zu erkennen ist. Mit abwechslungsreich animierten Charakteren und intensiver Skript-Verwendung erwacht jeder einzelne Spielschnitt zum Leben. Die Intelligenz der Computergegner verblüfft auch ausgebuffte Zocker, da clevere Marines im Gegensatz zu tumblen Aliens unglaublich realistische Angriffe zustande bringen.

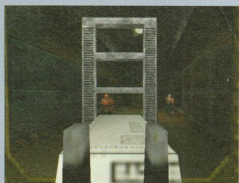
**Minus:** Einzig der recht knackige Schwierigkeitsgrad kann das Vergnügen von 3D-Shooter-Neulingen trüben.



### Unreal: 87 %

**Plus:** Unreal arbeitet mit einer eigenen Grafik-Engine, der in puncto Leistungsfähigkeit wohl kaum ein Konkurrenzprogramm das Wasser reichen kann. Auch die Gegner bewegen sich schnell, intelligent und geschmeidig. Es fehlt allerdings an den liebevollen Details Half-Lifes, und selbst Sins mangelhafte Hintergrundgeschichte ist gehaltvoller als die pure Außerirdischenhatz.

**Minus:** Rätsel sind in Unreal dünn gesät, auch wenn die wenigen von akzeptabler Qualität sind. Weiterhin reißen sich die einzelnen Level ohne wahren Sinn aneinander, was der Langzeitmotivation Abbruch tut.



### Sin: 61 %

**Plus:** Die Interaktion von Hauptcharakter Blade und seinem Kompanion JC bringt ein gewisses Maß an Authentizität, zumindest aber eine gehörige Portion Humor ins Spielgeschehen. Auch die Grundidee, einen 3D-Shooter mit deutlich mehr Hintergrundgeschichte zu versehen, ist eine gute.

**Minus:** Sins Umsetzung ist in jeder Beziehung durchschnittlich. Die Grafikqualität fällt weit hinter derjenigen der Konkurrenz zurück. Gleiches gilt für die Gegneroriginalität, -intelligenz und -animation. Selbst die ansatzweise kreative Hintergrundgeschichte weist schwere Mängel auf.

ganze Städte mit ihren Biowaffen. Leider legt das Programm diese finsternen Pläne dem Spieler nicht Stück für Stück offen. Vielmehr erfährt er durch wechselnde Erzählperspektiven gleich zu Anfang alles, was es braucht, um den Rest des Spiels nur noch mit gelangweiltem Desinteresse zu verfolgen. So rät-seln etwa Blade und sein Kollege JC verzweifelt über die Her-

kunft eines widerlichen Mutantenwesens, während der »Zuschauer« längst erfahren hat, daß es sich hierbei um Elexis' Machwerk handelt. Ansonsten geht das Geschehen wie üblich vonstatten: Mit einem großen Waffenarsenal stürmen Sie durch feindliche Installationen und erschießen jeden, der Ihnen vor die Flinte kommt, mit Ausnahme einiger neutraler Personen.

### Martin Schnelle

★★★★

Im Gegensatz zum Kollegen Schütz glaube ich, daß Sin Spaß macht. Blades Sprüche und die der Gegner gerieten ziemlich witzig, außerdem bauten die Programmierer nette Level ein wie einen Staudamm und eine Ölbohrinsel. Allerdings müssen sie sich vorwerfen lassen, sich übermäßig vieler Hüpf- und Spring-Elemente bedient zu haben. Zum Teil habe ich eher den Eindruck, in einer Duster-Version von Gex 3D gelandet zu sein, denn in einem 3D-Shooter. Apropos »Duster«: An vielen Stellen läßt sich trotz maximaler Gamma-Korrektur und ebenso hoher Helligkeit des Monitors kaum noch etwas erkennen.

Ansonsten weiß der Multiplayer-Modus zu gefallen, die Grafik könnte schöner sein, denn in einem 3D-Shooter erzeugen zum Teil keine »echten« Effekte: Schießen Sie eine Lampe ab, bleibt die Umgebung trotzdem erleuchtet. Keine Konkurrenz für Half-Life also, aber trotzdem ein hübsches Spiel.

**+ abwechslungsreiche Szenarien**

**+ witzige Sprüche**

**+ guter Multiplayer-Modus**

**• viele Hüpf-Einlagen**

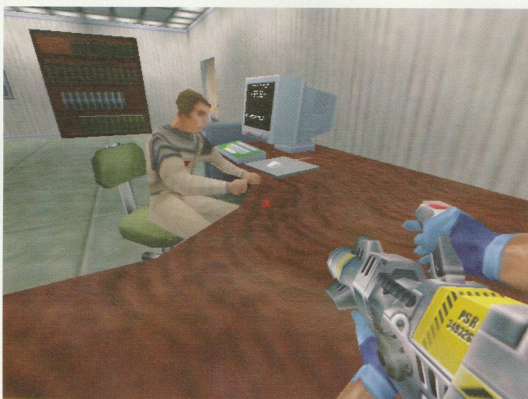
**• alles ziemlich dunkel**



Zum Teil beschädigt der Beschuß auch das Inventar wie diese Computer.



Weil jede Mission bestimmte primäre und sekundäre Zielsetzungen mit sich bringt, müssen Sie zwischendurch auch mal Geiseln befreien, verlorene Geldsäcke sammeln oder Kisten mit Elexis' Wunderdroge U4 vernichten. Einmal sieht sich Blade sogar gezwungen, seine Waffe im Gürtel stecken zu lassen. Denn bei der Stealth-Mission geht es etwa darum (wie der Name schon nahelegt), daß Sie sich den Weg in die Laboratorien von SinTek erschleichen. Hierbei ist von jeglichem Kontakt zur Computereintelligenz abzuraten, da diese Alarm schlägt und Überwachungsdrohnen auf Sie hetzt. Also heißt es, immer schön geduckt durch die Gänge kriechen und ja nicht auffallen. In diesem Zusammenhang sei kurz eingeschoben: Zumal diese Schleich-Missionen zum Scheitern prädestiniert sind, fällt besonders stark auf, daß die durchschnittliche Level-Ladezeit mit knapp zwei Minuten weit über dem Durchschnitt liegt. Ansonsten finden Sie in Sin auch Einsätze, welche die Verwendung diverser Fahrzeuge verlangen. So steigt Blade zum Beispiel auf einen Gabelstapler, um mit diesem neben sperrigen



Unschöne Szenen wie dieser Angestellte, der neben der Tastatur auf dem Tisch herumtippt, kommen leider recht oft vor.

gen Kisten lästige Gegner aus dem Weg zu schaffen. Letztere erinnern stark an die Kollegen des ersten Bebens von id, von dem Sin die Engine übernommen hat. Es gibt fast ausschließlich humanoide Wesen, mit Ausnahme einiger origineller Kreationen SinTeks. Eine Aufzählung verbietet sich von selbst, da die Unterschiede zwischen »Mann mit Glutze« und »noch ein Mann mit Glutze« nicht abendfüllend sind. Angekündigte Elemente wie die Kommunikation der Feinde über Funk zur Koordinierung der Angriffe finden selbst Aufmerksame in der Spielrealität nicht wieder. Auch die Verwendung von Skelettmodellen zur Verbesserung der Animationen schlägt sich im Gegensatz zu »Half-Life« kaum im Spiel nieder. Ein Multiplayer-Modus ist vorhanden und macht angesichts der prall gefüllten Waffenkammer auch Spaß: Schrotflinte, Maschinenpistole und -gewehr oder auch Energiewaffen. Und damit Sie wie die deutsche Rüstungsindustrie immer gute Mine zu bösem Spiel machen können, finden Sie auch diverse Fernzürnder zur Feindentlebung. (vs)

## Volker Schütz

★★★★

**+ Lustiger Hauptcharakter**

**+ Beschränkte Missionsvielfalt**

**+ Fehlerhaftes Leveldesign**

**+ Pop-ups**

**+ Ungleichgewicht zwischen Waffen**

**+ Unerträgliche Ladezeiten**

Die achte, bislang nur spärlich dokumentierte Todsünde manifestiert sich in der Herstellung unausgereifter 3D-Shooter. Sin ist somit nichts weiter als Rituals/Activations Reservierung einiger Stehplätze in den Lavafeldern der Hölle. Für eine Ewigkeit in Aldi-Turnschuhen. Diese Vorstellung verursacht allerdings bloß milde Genugtuung, wenn ich selbst nach jedem Ableben eine Wartezeit in Kauf nehmen muß, welche die Ewigkeit als kleinste Einheit hat (und das trotz 600-MByte-Installation). Nicht, daß sie sich lohnen würde: Die Gegner sind mäßig intelligent, bescheiden animiert, eintönig und von einer Originalität, die einem durchschnittlichen Autoaufkleber in nichts nachsteht. Die Hintergründigkeiten leiden an einem Logikdefizit, sorgt aber trotz allem für milde Motivationsschübe. Auch wenn längst bekannte Sachverhalte als unvorstellbar mysteriöse Mysterien in den späteren Handlungsverlauf wiederaufgenommen werden. Von technischen Mängeln wie aufpoppenden Objekten und in Wänden verschwindenden Spielfiguren berichten wir mit Rücksicht auf das bereits an Luzifers Grillspieß röstende Programmerteam nicht. Zumindest Blades Kommentare und die witzigen Dialoge mit seinem Kollegen JC schaffen Stimmung. Hierauf könnte Ritual aufbauen. Falls es in der Hölle Computer gibt.

### Sin

Hersteller: Activision  
Testversion: Beta vom Dezember '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Englisch  
Multi-Player: 1-16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: OpenGL  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte  
Hardware, Empfehlung: PentiumII/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

### PC PLAYER Wertung

Grafik: **70**  Sound: **60**   
Einstieg: **70**  Komplexität: **60**   
Steuerung: **70**  Multi-Player: **80**

Spiespaß: **70**

# www.netplayer.de



Über  
**100 Spiele**  
über  
**1000 Spieler.**

[www.netplayer.de](http://www.netplayer.de)

**PLAY total**

Über 100  
Multiplayer-  
Spiele online

**PLAY exclusiv**

**WarBirds**  
Tag der Entscheidung

Das Online-Spiel des  
Jahres 97 und 98.  
Luftschlacht mit  
bis zu 400 Kampf-  
Piloten gleichzeitig.

**MAGIC**  
**Online**

**PLAY free**

Reinschauen  
und abheben!  
**Kostenlos**  
mittwochs  
20.00-22.00 Uhr

**SPONSORED BY**

[www.gamesmania.com](http://www.gamesmania.com)  
**GAMES**  
**MANIA**  
Das Spielmagazin im Netz



**NetPlayer®**

lieber online als allein



Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Moto Racer 2

»Moto Racer« besitzt eine gar nicht mal so kleine Fangemeinde, die schon seit Monaten dem zweiten Teil entgegenfiebert. Zu Recht? Ansichtssache.

Was macht der fanatische Motorradfahrer, wenn er sich die linke Hand beim Motocrossrennen bricht? Er steigt am nächsten Tag auf seine Straßenmaschine und bricht sich auch die Rechte. Dabei wäre das gar nicht nötig; schließlich finden wir die Mischung aus Enduro und Asphaltrennen auch bei »Moto Racer 2«.

Auf satten 32 verschiedenen Kursen kann man sich hier völlig ungefährdet vergnügen. Obwohl diese Zahl täuscht; es gibt im Grunde nur einige Szenarien, die sich beständig wiederholen. Neben Wüsten und Gebirgslandschaften existieren englische Hügel, ein Stadthintergrund und dichter Dschungel, viel mehr aber nicht. Es ist nicht zu übersehen, daß der



▲ Noch ein letzter Wheelie, und der Sieg ist mein. (3Dfx, 640x480)



In Kurven kommt durch das Verschieben des Rennfahrers an den Rand des Bildschirms ein schöner dynamischer Effekt zustande. (3Dfx, 800x600)

Strecken-Editor, der dem Programm beiliegt, wirklich abwechslungsreiche Kurse unmöglich gemacht hat.

Doch egal, lassen Sie uns erst mal fahren. Im Arcade-Modus haben alle Fahrer Leim am verlängerten Rücken; unbeeindruckt von Kollisionen mit Kollegen oder Bäumen am Wegesrand bleibt Ihr Alter ego unbeirrt auf seinem Feuerstuhl sitzen. Das ändert sich dann im Simulations-Modus, wo das Rad auch deutlich schneller an Bodenhaftung verliert. In beiden Modi müssen Sie zwischen verschiedenen Rädern wählen: Je nach

ausgesuchter Strecke macht es Sinn, unterschiedlichen Wert auf Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Grip oder die Bremskraft zu legen.

Auf den Straßenmaschinen sind die Geschwindigkeiten höher als beim Motocross. Dennoch wird dem Reaktionsvermögen des Spielers dort mehr abverlangt, da die Strecken kurvenreicher sind und gelegentlich auch weit durch die Luft gesprungen wird. In der Ich-Perspektive (neben zwei Normalperspektiven von schräg hinten) ist die Kiste dann fast unfahrbar. Wie gut nur, daß der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zum ersten Teil etwas zurückgeschraubt wurde. (uh)

Udo Hoffmann

★★★★

➤ **Schnelle, unkomplizierte Action**

➤ **Editor zum Streckenbau**

➤ **Langweilige Kurse**

➤ **Fahrgefühl eher mau**

Zufällig weiß ich ganz genau, daß Moto Racer in gewissen Spielerkreisen sehr beliebt ist; vor allem bei Netzwerkpartien vergnügen sich diese Burschen ganz königlich. Ich würde mich nicht wundern, wenn sich diese Begeisterung auch auf den zweiten Teil ausdehnt. Denn schnell sind die Strecken hier allemal, das Fahrverhalten ist nach wie vor sehr actionlastig, und erst viel Übung macht den Meister. Mit bis zu vier Spielern an einem PC wird der Kampf Mann gegen Mann außerdem noch leichter möglich.

Ich selber aber bin nicht sonderlich euphorisch. Zu sehr kommt es mir auf schnelle Reaktion und Streckenkenntnis an, zu wenig bemerke ich, daß ich mich auf einem Motorrad befinde. Mit etwas Phantasie könnte die selbe Engine genauso gut Dreiräder oder Sackhüpfen (ein sehr geschwindes Sackhüpfen) imitieren. Und die Clippingsschwächen, die manchmal auftreten, dürfte es nach über einem Jahr Erfahrung mit 3D-Karten-Programmierung eigentlich gar nicht mehr geben.

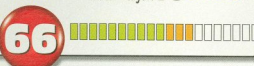
## Moto Racer 2

Hersteller:	Delphine Software	3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx, Voodoo 2
Testversion:	Beta vom November '98	Hardware, Minimum:	
Betriebssystem:	Windows 95		Pentium/166, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch	Hardware, Empfehlung:	
Multi-Player:	1-4 (PC), 1-8 (Netzwerk)		Pentium/233, 32 MByte RAM, 30-Karte

## PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spiespaß:



## Rennspiel für Einsteiger

# Speedy Zone 2



Dem Porsche ist leicht blüherant; der Bus war hart wie eine Wand.

Sie wählen hier zwischen acht Karossen, mit denen Sie vier verschiedene Strecken befahren. Die Computergegner dagegen wissen selbst nicht so genau, was sie wollen: Auf den Schwierigkeitsstufen eins bis vier kriechen sie wie die Schnecken dahin, so daß Sie unbedrängt Ihre Runden drehen. Ab Stufe fünf fahren sie dafür plötzlich dermaßen schnell, daß Ihre Siegeschancen gegen Null tendieren. Immerhin können Sie Ihren Frust an gelegentlichem Gegenverkehr abreagieren. (uh)

### Udo Hoffmann



**+ Echte Autos**

Bis ich einem Spiel eine einstellbare Wertung verpasse, muß viel geschehen. Speedy Zone 2 aber hat alle benötigten Anforderungen mit Bravour erfüllt. Die Entwickler haben nicht einmal im Ansatz versucht, ein Autorennen zu simulieren, sondern sich auf ihre Stärken konzentriert: originale Windows-Geräusche ins Spiel einzufügen und ohne Lizenz echte Automarken zu verwenden. Das Geschlitter mit Ihrem Boliden wird dadurch aber nicht erträglicher.

Eine kleine, unvollständige Mängelliste folgt: ununterbrochen Vollgas geben genügt; das Geschwindigkeitsgefühl ist ähnlich rasant wie die Essensausgabe im Altersheim; es existiert lediglich ein Armaturenbrett für alle Wagen; rammt Ihr Fahrzeug ein Hindernis, führt es ein kleines Freudentänzchen auf; eine 3D-Unterstützung ist selbst nach Einnahme halluzinogener Drogen nicht wahrzunehmen.

**• Murks jenseits von Gut und Böse**

### Speedy Zone 2

Hersteller:	Nova Media Verlag	3D-Karten:	Direct 3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk)		
Ca.-Preis:	30 Mark		

### PCPLAYER Wertung

Grafik:	20	Sound:	20
Einstieg:	90	Komplexität:	20
Steuerung:	30	Multi-Player:	30

**Spielepaß: 7**

## Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Excessive Speed



Putzig, niedrig, hinterlistig: Mein kleiner Flitzer hat gerade eine Mine gelegt.

Und wieder wollen uns süße Wägelchen an den Bildschirm fesseln. Bei »Excessive Speed« fahren Sie anfangs mit zwei verschiedenen Autos auf den Rennstrecken, die ein wenig an Car-rerabahnen erinnern. Eines der beiden Gefährte ist etwas schneller, hat dafür aber keine gute Bodenhaftung. Wenn Sie gegen die fünf Computergegner gewinnen, kommen neue Strecken und Spielmodi hinzu. Insgesamt gibt es 14 Pisten und sechs unterschiedliche Autos. Sonst noch erwähnenswert: ein kleiner Radarschirm sowie zahlreiche Bonuswaffen zum Auf-sammeln, die Ihre Lebensenergie erhöhen oder die Gegner behindern. (uh)

### Udo Hoffmann



**+ Viele Strecken**

**+ Nett gemacht**

Weihnachten, das Fest der schwierigen Entscheidungen: Opa möchte seinem Enkel, die Ehefrau ihrem Angetrauten was Nettess schenken. Also nicht zu brutal, aber mit Action, nicht zu schwierig, aber auch mit Spielspaß, der länger als fünf Minuten trägt. Auf der sicheren Seite liegen Gelegenheitsspieler mit Excessive Speed, bei dem keiner vor Staunen aus dem Sitz gehoben wird, das aber auch niemanden anekelt.

Eine Kurzcharakteristik: Viele putzige Strecken, witzige Animationen sorgen gelegentlich für Leben, die Töff-Töffs lassen sich ganz passabel steuern und ein paar Raketen und andere Waffen besänftigen vielleicht auch Ihren an Hyperaktivität leidenden Spröbling.

**• Nichts Revolutionäres**

### Excessive Speed

Hersteller:	Chaos Works/Topware	3D-Karten:	-
Testversion:	Beta vom November '98	Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-4 (an einem PC)		

### PCPLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

**Spielepaß: 59**



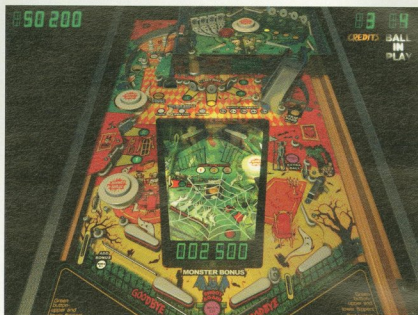
Flipper für Einsteiger

# Microsoft Pinball Arcade

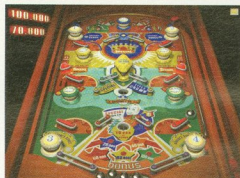
Der Softwareriesen aus Redmond präsentiert mit seiner neuesten Spielesammlung »Microsoft Pinball Arcade« eine kurze Geschichte der Flipper-Zeit.

Ein Flipper ohne Flipper ist kein Flipper, oder? Klingt wie eine Frage aus »Zen für Einsteiger«, doch ein Blick auf **Baffle Ball**, das erste Spiel in »Microsoft Pinball Arcade«, zeigt uns, daß sie so abwegig gar nicht ist. Was 1931 in den USA nämlich von David Gottlieb als erster Flipper-Automat produziert wurde, sah wie ein buntes, nagelbeschlagenes Brett mit diversen Vertiefungen aus. Dabei war die Idee keineswegs neu – der findige Amerikaner pries seinen Landsleuten lediglich die kommerzielle Variante des in Europa beliebten »Bagatelle« an. Kaum zwei Jahre später baute ein gewisser Harry Williams eine Elektrik mit Geräuschen, Lichtern und dem Tilt-Mechanismus in einen ähnlichen Automaten ein. Doch weil brave Bürger an einigen Maschinen Geld gewinnen oder eben verlieren konnten, rechnete man die Kästen den Glücksspielen zu. Die Lösung hieß **Humpty Dumpty**: Dieser Apparat enthielt 1947 erstmals die bekannten Mini-Flügel, die Flipper, und damit war aus dem Ganzen plötzlich ein legales Geschicklichkeitsspiel geworden.

Diese zwei historischen Spiele sind zusammen mit fünf weiteren in Microsofts Sammlung enthalten: **Knock Out** von 1950



Im Fenster des 1982 erschienenen **Haunted House** geht's auf der dritten Spielebene unter der regulären Tischplatte zur Sache.



Historisches: **Humpty Dumpty**, der Urvater aller modernen Kugelgräber, war der erste Tisch mit beweglichen Flippern.

dreht sich um einen Boxkampf, während dem sich das Loch zwischen den Flippern dramatisch vergrößert. **Slick Chick** besitzt sehr schmale Flipper und ein charakteristisches Bumperkreuz. Während **Spirit of '76** schon an einen modernen Tisch erinnert, bei dem sogar ein Hauch von Spielspaß aufkommt, handelt es sich bei **Haunted House** um den ersten Apparat, in dem die Kugel auf drei getrennten Ebenen rollt. **Cue Ball Wizard**, der neueste der glorreichen Sieben, erschien 1993 und enthält als besonderen Gimmick neben zwei echten Billardkugeln ein Dot-Matrix-Feld, in dem kleine Zwischenspielen ablaufen. (ra)

Roland Austinat

★★★

➔ Ideal für Flipper-Fanatiker

➔ Historische Sammlung ...

Die sieben Kugelkisten mögen ja nach allen Regeln der Kunst für den PC umgesetzt worden sein, doch anders als bei Microsofts Arcade-Sammlungen will der Funke hier nicht so recht auf mich überspringen. Zwar klingen die Flipper abwechselnd wie eine amoklaufende Registrierkasse, Omas erste Türlocke nach den Trümmern Jahren oder die schönsten Samples aus Pac Man, doch in den Tischen vermutete ich Magnete: Die Bälle beschleunigen bergauf oder bremsen urplötzlich ab und kleben fast am Flipper, sowohl auf einem Pentium/200MMX als auch auf einem P/II 300.

So etwas wie Spielspaß kommt allenfalls bei den drei neuesten Tischen auf, Antik-Geräte wie **Baffle Ball** spielt heute kein vernünftiger Mensch länger als fünf Minuten. Warum? An Remakes elektronischer Klassiker erinnern wir uns gerne mit historischer Verbrämung – schließlich haben wir die früher selbst gespielt. In den Gründertagen der Flipper waren jedoch die meisten von uns schlicht und ergreifend noch nicht im Spiel.

... aber Geschichte ist nicht immer spannend

Unrealistische Ballphysik

## Microsoft Pinball Arcade

Hersteller: Mir/Microsoft  
Testversion: Beta vom November '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Englisch  
Multi-Player: 1-4 (an einem PC)

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM

## PCPLAYER Wertung

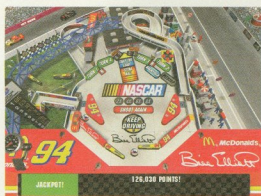
Grafik: **60** Sound: **70**  
Einstieg: **70** Komplexität: **40**  
Steuerung: **70** Multi-Player: **60**

Spielspaß:

**52**

## Flipper für Einsteiger

# 3D Ultra Pinball Turbo Racing



Multiball mit Boxenstop: Oben rechts im Bild polieren zwei Mechaniker gerade eine Ihrer Kugeln.

Fortsetzung folgt: »3D Ultra Pinball Turbo Racing« ist der vierte Fun-Flipper aus dem Hause Sierra. Statt »Turbo Racing« steht in den USA ein »NASCAR« im Titel, denn dieses Mal dreht sich alles um diesen amerikanischen Rennzirkus. Als einer von vier Berühmtheiten wie Dale Earnhardt tun Sie zu Beginn durch geschickte Kugeltreffer Ihren bis zu 320 Stundenkilometer schnellen Boliden. Dann geht es auf den zweiten von drei Tischen: Hier finden Qualifizierungsrunden und das eigentliche Rennen statt. Ihre Position verbessern Sie, indem Sie den Ball in möglichst viele Kurven, will sagen, Rampen losen. Der Boxenstop ist Tisch Nummer drei: Reifen und andere Komponenten wollen erneut angesprochen werden, damit die Räder bald wieder rollen. (ra)

### Roland Austinat

★★★★

Witzige Idee

Ideales Geschenk für NASCARS-Fans

Nur drei Tische

Fragliche Langzeitmotivation

Drohrende Motoren, quietschende Reifen und ehrfürchtiges Zuschauergeräusch – das ganze Drumherum mit kurzen Videos zu den vier Fahrern, einigen Original-Strecken und der NASCAR-Geschichte erinnert mich eher an ein ausgewachsenes Rennspiel denn an einen Flipper. Kommentatoren, Pilotennamen und Sponsoren sorgen kräftig für Stimmung, und dazu saust die Kugel noch recht realistisch umher. Schade, daß es statt der gut einem Dutzend Tische des Vorgängers bloß noch deren drei gibt, die dazu alle recht simpel gestrickt sind. Turbo Racing ist allerdings auch keine Hardcore-Simulation, sondern ein kurzweiliger Spaß zwischendurch – schließlich kostet es nur um die 60 Mark.

### 3D Ultra Pinball Turbo Racing

Hersteller: Sierra/Impressions  
Testversion: Beta vom November '98  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Englisch  
Multi-Player: 4 (an einem PC)

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

### PCPLAYER Wertung

Grafik: 60 Sound: 70  
Einstieg: 80 Komplexität: 50  
Steuerung: 80 Multi-Player: 60

Spielspaß: 60

## Adventure für Einsteiger

# Latex



»Mama, was macht denn der Mann da?«

Mitte des 21. Jahrhunderts: Der Berufsverrückte Malcom Stevens ist ein ganz schlimmer Finger. Bereits zwei populäre Neurophysiologen ließen sich in sein Gehirn versetzen – aber statt es zu heilen, sind sie in dessen mysteriösen Windungen verschollen. Dort müssen sie jetzt Stevens schweinische Phantasien über sich ergehen lassen, die viel mit straff gespanntem Latex auf zarter Frauenhaut zu tun haben. Wollen Sie das auch? Dann mal los! Sie irren durch dunkle Gänge und dürfen sogar ganz sporadisch Rätsel der Art »Drücke drei Tasten in der richtigen Reihenfolge« lösen. (uh)

### Udo Hoffmann

★★

Schlanke, hübsche Frauen...

Erst ab 16 Jahren

... noch schlankere Spielidee

Dicke technische Mängel

Die verzweifelten Anstrengungen, die Latex unternimmt, um sich einen hochgeistigen Anstrich zu geben, sind schon fast rührend. Immer wieder können Sie nicht nur kleine, aber letztendlich harmlose Videos mit halb- oder ganz nackten Fräulein bewundern, sondern auch Ausschnitte aus dem berühmten Film »Metropolis« von Fritz Lang. Wie die Firma das zustandebrachte, ist mir ein Rätsel. Das eigentliche Spiel wurde nämlich ganz klar von Teilnehmern des Volkshochschulkurses »Informatik für Hausmänner« zusammengeschustert. Keine Installation, miese Makromedia-Engine, immer wieder Tonprobleme, 10-Pfennig-Rätsel, Banalstory. Aber die Frauen sind alle gutaussehend, wissen sich zu bewegen und könnten in jedem besseren Sat1-Sexfilm die Hauptrolle bekommen. Muß ich schon zugeben.

### Latex

Hersteller: Lucky Raven  
Testversion: Kaufversion 1.0  
Betriebssystem: Windows 3.1 oder 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: -

3D-Karten: -  
Hardware, Minimum: 386/40, 8 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: 486/33, 16 MByte RAM

### PCPLAYER Wertung

Grafik: 40 Sound: 40  
Einstieg: 50 Komplexität: 30  
Steuerung: 30 Multi-Player: -

Spielspaß: 21



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Crime Killer



Ein Park-sünder? Hah! Darauf hat der Crime Killer nur gewartet. (3Dfx)

Ein Spiel für die Judge Dredds dieser Welt: Sie verkörpern einen grimmigen Polizisten, der in naher Zukunft für Frieden und Gerechtigkeit sorgt. Alle Straftäter, die durch Ihre schöne Stadt kreuzen, werden mit der vollen Härte des Gesetzes bestraft. Im Normalfall heißt das, daß Sie sich mit Ihrem Fahrzeug (Streifenwagen, Motorrad oder Fluggleiter) hinter auffällige Personen setzen und ohne viel zu fragen losballern. Über die Polizeizentrale erhalten Sie beständig neue Aufträge, ein Radarschirm hilft bei der Orientierung, und verschiedene Waffentypen mit so schönen Namen wie Friedensstifter oder Massengeschütz gibt es auch. (uh)

## Udo Hoffmann

★★★

✱ Fahrgefühl gar nicht sooo übel

✱ Mäßige Computer-KI

✱ Technisch veraltet

Erst schießen, dann fragen. Wer hätte das gedacht: Einfache Ausbildungsgrundsätze der Polizei Hollywoods taugen auch als Spielgrundlage. Und obwohl es nur eine Tastatursteuerung gibt, habe ich meine Fahrzeuge gut unter Kontrolle.

Äußerst ungut ist aber die bescheidene Computerintelligenz. Die verfolgten Verbrecher fahren nirgendwo hin, sondern auf vordefinierten Routen im Kreis. Dummliche neutrale Fahrzeuge stehen im Weg und sollten aus Platzgründen abgeschossen werden, um die Straftäterhatz nicht zu behindern. Und daß die renommierte Firma Interplay noch im Jahre des Herrn 1998 auf eine so angestaubte Technik setzt, hätte ich nicht für möglich gehalten.

## Crime Killer

Hersteller: Interplay  
Testversion: Verkaufsversion 1.0  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: -

3D-Karten: 3Dfx, Power VR  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

## PCPLAYER Wertung

Grafik: 40 Sound: 40   
Einstieg: 70 Komplexität: 40   
Steuerung: 50 Multi-Player: -

Spielspaß: 41

Rennspiel für Einsteiger

# Buggy

Bei »Buggy« kurven Sie mit zwölf verschiedenen Autos auf den 16 Rennstrecken herum. Es handelt sich dabei um ferngelenkte Modellwagen, wie auch unschwer an der Funkantenne zu erkennen ist, die bei jedem Vehikel auf der Dachmitte thront.

Anfangs ist die Auswahl sehr beschränkt, erst durch Siege in einer Meisterschaft erkämpfen Sie sich bessere Wagen und etwas originellere Rennstrecken. Dort hüpfen Sie und Ihre drei Gegner in lustvollem Ringelreihen über Sandstrände oder Dschungelkurse und versuchen dabei, durch kleine Tore zu fahren, weil man so schneller wird oder gar kurzfristig im wahrsten Wortsinne abhebt. (uh)



Wir wären so gern Micro Machines, doch leider haben wir es nur zu Buggies gebracht. (3Dfx)

## Udo Hoffmann

★★

✱ Gute Intro-Musik

✱ Vollgas genügt

✱ Verursacht Kopfschmerzen

✱ Mißratenes Plagiat von Micro Machines

Die Verkaufsversion dieses Spiels mußten wir uns eigenhändig beim Händler besorgen, und warum der Hersteller keinerlei Lobgesang darauf anstimmte, wurde schnell offensichtlich. So gebieten die laut Packungsaufschrift wunderbaren Rennstrecken und Hochleistungsbuggys nur über homöopathische Dosen an realistischer Fahrphysik und brauchbarer Steuerung. Statt dessen greife ich mir schmerzverzerrt an die Schädeldecke. Das spasmodische Hin und Her der zuckenden Kleinstwagen löste selbst bei mir altem Profi akutes Unwohlsein aus.

Wer nur auf die bunte Packung starrt, erwartet eine Art »Micro Machines«, doch von derartigen Standards sind die Buggies so weit entfernt wie Helmut Kohl von der erneuten Kanzlerschaft. Schade eigentlich; die ordentliche 3D-Perspektive von hinten hätte eine bessere Umsetzung verdient gehabt.

## Buggy

Hersteller: Gremlin  
Testversion: Verkaufsversion 1.0  
Betriebssystem: Windows 95  
Sprache: Deutsch  
Multi-Player: 1-2 (PC), 1-4 (Netzwerk)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Power VR  
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM  
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

## PCPLAYER Wertung

Grafik: 30 Sound: 40   
Einstieg: 70 Komplexität: 40   
Steuerung: 30 Multi-Player: 50

Spielspaß: 34



## Klassiker der Spielegeschichte



PC Player gratuliert Eugene Jarvis' Action-Meilenstein zum 18. Geburtstag: Die Verteidigung der Menschheit war ein Angriff auf alle Ballerspiel-Konventionen.

Volljährige Spiele behandeln wir mit ähnlich viel Respekt wie alten Rotwein oder Van-Gogh-Gemälde. Aber während die alten Meister immer noch jede Wand zieren und der Wein höchst trinkbar bleibt, gilt über 18 Jahre alte Software als bewundernswert, aber ungenießbar: Wer würde das veraltete Zeug heute noch freiwillig spielen? Eine der seltenen Ausnahmen von dieser Regel stellt das erste Videospiel da, das ein gewisser Eugene Jarvis Ende 1980 für die Automatenabteilung von Williams programmierte. »Defender« kann nicht nur zahlreiche Innovationen in der Spieldesign-Geschichte für sich reklamieren, sondern ist auch heute noch in der Lage, ernsthaft zu fesseln. Und das trotz (oder gerade wegen) seines obszön hohen Schwierigkeitsgrads.

Mit einem schubgesteuerten Raumschiff flitzt der Spieler über eine horizontal scrollende Frugalwelt, um Menschen repräsentierende Stumpfen vor der Einführung durch außerirdische Lander zu bewahren. Die Faszination von Defender wurzelt nicht nur in der seinerzeit bahnbrechenden Intelligenz der verschiedenen Gegnertypen

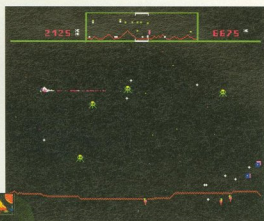


So viele (und so knüppelfiese) Gegnertypen hatte die Spielewelt vorher nicht gesehen.

### Defender für den PC

Es muß nicht unbedingt der Grauzonen-Weg über den Emulator MAME sein. Vor gut zwei Jahren erschien die Oldie-Spielesammlung »Williams Arcade's Greatest Hits« für den PC. Neben Defender enthält sie pixelperfekte Automatenemulationen von Joust, Robotron: 2084, Bubbles, Sinistar und Defender 2 (Stargate). Wer das Teil noch auf einem Wühltisch ergattern kann, darf sich glücklich schätzen. Neben historisch wertvollem Spielegenuß gibt es hier schöne Hintergrundinfos und Bilder.

Williams im Defender-Fieber: Ein Werbemotiv für den Spielautomaten.



Defender, sei wachsam: Ein Lander-Quartett spechtet nach den Menschenlein auf dem Planetenboden.

pen. Tranceähnliche Zustände beschert das Programm durch den Umstand, daß sich ein Großteil des Geschehens außerhalb des Spieler-Sichtbereichs ereignet – das hatte es bis dato nicht gegeben. Ein Radarschirm deutet dezent an, welche Bewegungen sich in den anderen Gefilden ereignen. Die Enttöpfung eines Menschleins wird durch einen speziellen Soundeffekt kundgetan, dessen Wahrnehmung noch heute jedem Veteranen kräftige Adrenalinschübe in die Blutbahn spült. Ganz nebenbei wurde die beliebteste Extrawaffe der Action-

Geschichte in Defender geboren: die Smart Bomb, die alle sichtbaren Gegner auf einmal wegputzt. Spielablauf und Steuerung waren im Zeitalter der Dumpfbacken-Action regelrechte Meisterwerke. Die Gegner reagierten individuell auf das Verhalten des Spielers, statt in »Dienst nach Vorschrift«-Manier à la Space Invaders stur festen Mustern zu folgen.

Im Laufe der Jahre schluckten Defender-Spielautomaten nach Williams-Angaben rund 1,5 Milliarden Münzen – wir haben nicht nachgezählt. Die Popularität des Programms wurde durch eine Umsetzung für die seinerzeit heißeste Heimspielmaschine weiter geschürt: Atari erwarb die Defender-Lizenzrechte für das VCS 2600. Ein dreister, aber guter Defender-Klon namens »Dropzone« entzückte Mitte der 80er Jahre die Generation der C-64- und Atari-XL-Spieler.

Defender-Papa Eugene Jarvis blieb aktiv. 1981 gründete er seine eigene Firma Vid Kiz und entwickelte weitere Arcade-Hits wie »Robotron 2084«.

Dann studierte er wieder Computervissenschaften und ist heute erneut bei der Spielautomaten-Entwicklung von Williams beschäftigt. Eine ausführliche Biographie des Programmiers finden Sie auf der offiziellen Fan-Page [www.geocities.com/SiliconValley/Haven/5521/index.html](http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/5521/index.html). (hl)

### Defender

- ▶ **Erstveröffentlichung:** 1980
- ▶ **System:** Spielautomat
- ▶ **Hersteller:** Williams
- ▶ **PC-Emulationen:** MAME
- ▶ **Internet:** [http://www.interlog.com/~tmf/defender\\_page/defender.htm](http://www.interlog.com/~tmf/defender_page/defender.htm)
- ▶ **Historisch wertvoll, weil...:** ... intelligent reagierende Gegner, Horizontal-Scrolling und die Smart Bomb hier erfunden wurden.



# BIZARRE Anwendungen

Ein IQ-Trainer rettet den Tag:  
Die angestrebte Position als  
Geschäftsführer rückt in greifbare Nähe.

**F**olgender Werbespross flatterte letzten Monat in die Redaktion: Von Finanzbeamten bei der Steuerhinterziehung erpapt? Keine Chance gegen den Staatsanwalt beim Paraphenzitieren? Immer nur zweiter Sieger beim 3D-Shooter-Duell gegen Volker Schütz? Schwierige Lebenssituationen, die nicht sein müssen! Neben unseren bewährten Präparaten gegen Impotenz, Übergewicht und Haarausfall haben wir jetzt auch einen Kurs gegen zuwenig Intelligenz im Sortiment. Glauben Sie uns: Schon Millionen zufriedener Kunden sind aus diesem Lehrgang mental gestärkt hervorgegangen. Einem Aufstieg in höchste Staatsämter steht nichts mehr im Weg; Wüstenbewohner lernen, ihre Furcht vor Packeis zu unterdrücken, und selbst Lahme benötigen danach in der Regel kein Hörgerät mehr. Zögern Sie nicht länger und verwandeln Sie sich vom abgehalfterten Befehlsempfänger in einen Menschen mit Autorität, Durchsetzungsvermögen und höherer Intelligenz als Albert Einstein.

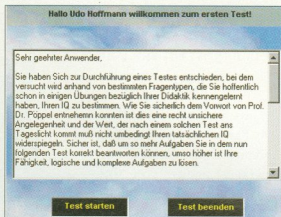
## Befolgen Sie diese einfachen Schritte:

1. Kaufen Sie einen Computer.
2. Kaufen Sie unseren phänomenalen »IQ-Test & Trainer«.
3. Schalten Sie Ihren Computer ein. Das geht mit dem großen runden Knopf am Gehäuse.
4. Installieren Sie das Programm.
5. Programm starten und Ihren Gehirnzellen beim Wachsen zuhören.

## Ein Expertenteam bürgt für Qualität

Prof. Dr. Ernst Pöppel und seine qualifizierten Mitarbeiter haben an alles gedacht: Über 500 Fragen sind in einer über-

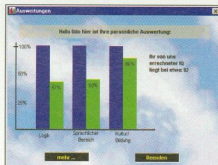
# Trainiere Dich selbst!



Unser Mitarbeiter Udo Hoffmann stellt sich freiwillig dem Intelligenz-Test.



Hoffmann kommt ins Schwitzen: Gibt es wirklich Unterschiede zwischen einem Hai und einer Makrele? Außerdem scheinen da eine ganze Menge Zahlen zu fehlen.



Niederschmettermeter: Sprachlicher Bereich nur 60%! Wird bei PC Player bald eine neue Stelle frei?

sichtlichen Datenbank gespeichert. Mit hammerharten Buchstabenrätseln, die sich nur in unregelmäßigen Abständen wiederholen, lernen Sie Ihrer Rechtschreibschwäche zu begegnen. Figurale Darstellungen schulen Ihre zweidimensionalen Sinne. Ja, da staunt der Fachmann, und der Laie wundert sich.

Aber das ist noch nicht alles: Alle acht Faktoren, die unsere Intelligenz bestimmen, werden durch den »IQ-Test & Trainer« systematisch geför-

dert. Ob es um die allgemeine Logik oder die Aufnahme- und Verarbeitungsgeschwindigkeit von Informationen geht, Prof. Dr. Pöppel und sein hochbezahltes Team haben sich selbst übertröfen. Zögern Sie nicht länger. Vertrauen Sie uns. Haben Sie keine Angst vor dem Spott Ihrer Freunde:

Mit einem Code, der so sicher ist, daß er Ihr Codewort regelmäßig und ungefragt ändert, werden Ihre intellektuellen Fähigkeiten von ungeborenen Augen ferngehalten.

## IQ-Test & Trainer:

Wagen Sie den Schritt in die Zukunft mit Prof. Dr. Pöppel! (uh)

## IQ-TEST & TRAINER

HERSTELLER: CDV

PREIS: ca. 30 Mark

### HARDWARE-MINIMUM:

486/33, 8 MByte RAM, Windows 95

### PRAKTISCHER NUTZEN:

Endlich lernen auch Sie die Quadratwurzel aus 841 kennen.

### ORIGINALITÄTSFAKTOR:

So groß wie der IQ Ihres Welensittichs.

### MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:

Sie fragen sich den ganzen Tag, wie wohl die dritte Wurzel aus 841 lautet.

### DAS PC-PLAYER-FAZIT:

Wer schon alleine Windows 98 installieren kann, benötigt dieses Programm nicht.

# PLAYER'S GUIDE

1/99

Die Tips-Zeitschrift von **PCPlayer**

## Alle Tips auf einen Blick

Anno 1602 Missions-CD (Cheat)....	261
Anno 1602 Missions-CD (Lösung) ..	256
Caesar 3 .....	260
Centipede 3D .....	261
Colin McRae Rally.....	260
F-16 MF + Mig-29 F .....	260
Grim Fandango.....	245
Half-Life.....	234
Klingon Honor Guard .....	261
Lode Runner 2.....	260
O.D.T. ....	261
Populous 3.....	252
Rent-A-Hero.....	242
Siedler 3 .....	233
Spearhead .....	261
X-Files: The Game .....	261

## Half-Life

Seite 234

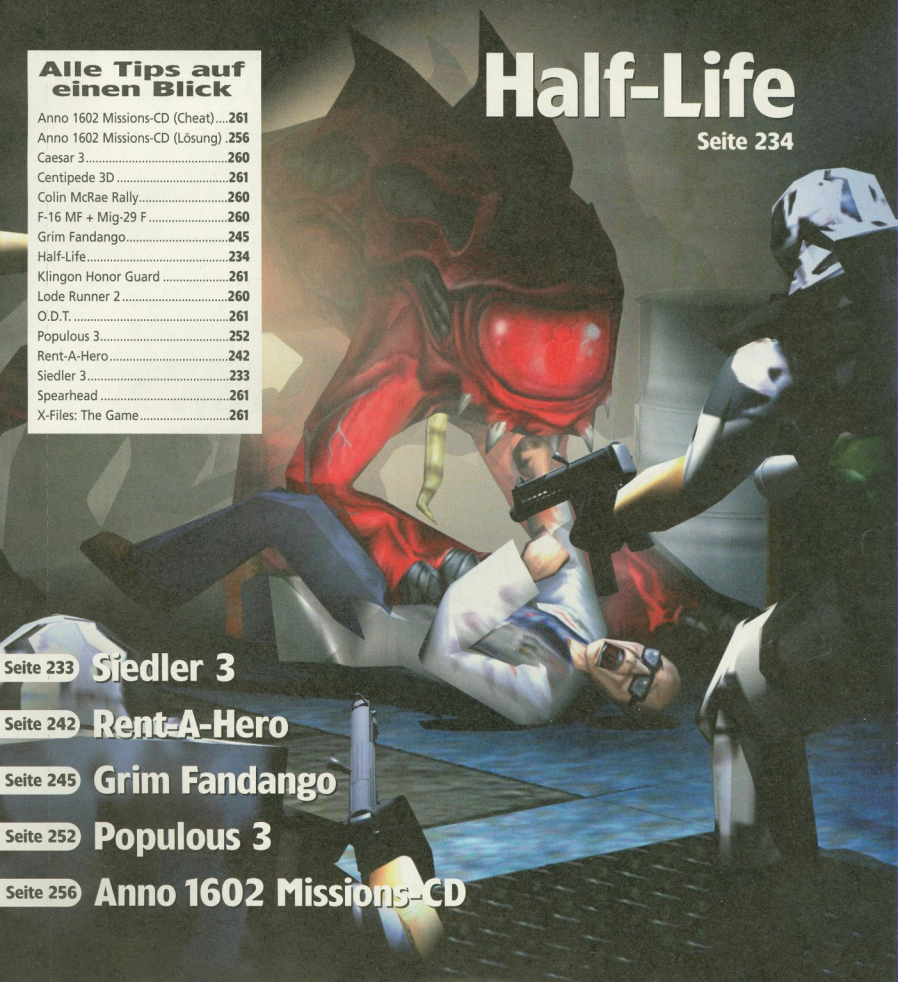
Seite 233 **Siedler 3**

Seite 242 **Rent-A-Hero**

Seite 245 **Grim Fandango**

Seite 252 **Populous 3**

Seite 256 **Anno 1602 Missions-CD**





# Unverhofft kommt oft

Manchmal geht das Leben schon seltsame Wege. Da studiere ich mehrere Jahre stillvergnügt vor mich hin, verbringe die meiste Zeit spielend vor dem Computer und lese mit wachsender Begeisterung die einschlägigen Zeitschriften. Traumberuf: Spieltester. Kurzentschlossen verfasse ich eine Bewerbung – schwupp, schon bin ich der neue Verantwortliche für den Player's Guide. Stefan Seidel ist mein Name, und ich freue mich bereits darauf, Sie in Zukunft mit brandaktuellen Lösungen, Cheats sowie Tips und Tricks zu versorgen.

Doch keine Angst, mein Vorgänger Philipp Schneider bleibt Ihnen und uns als freier Mitarbeiter erhalten. Von ihm stammen die Lösungen der Kampagnen zum »Anno 1602«-Erweiterungsset »Neue Inseln, neue Abenteuer«. Zu den weiteren Highlights zählen die Komplettlösungen von »Grim Fandango« und »Rent-A-Hero«.

Herzlichst Ihr

*Stefan Seidel*



232

## TIPS - HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tips, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden? Dann schafft unser neues, externes Hotline-Team Abhilfe. Von nun an können Sie unter der Nummer:

**0190 / 87 32 68 11**

von 11 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tip nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, so wird Ihre Telefonnummer aufgeschrieben, die Infos herausgesucht und Sie sobald wie möglich zurückgerufen. Die Gebühr für eine Minute beträgt 3,63 Mark.

## Großes Geld für kleine Tips!

Sie haben nützliche Cheats, Lösungen oder tolle Tips für ein aktuelles Spiel (nicht älter als drei Monate) herausgefunden? Dann immer her damit. Sie werden mit Honoraren ab 50 Mark aufwärts belohnt, je nach Qualität und Umfang. Um das Geld zu erhalten, denken Sie bitte daran, Ihre vollständige Adresse und Bankverbindung anzugeben. Schicken Sie Ihre Tips, Cheats und Lösungen an:

WEKA Consumer Medien GmbH  
Player's Guide PC Player  
Gruber Str. 46 a  
85586 Poing

Natürlich freuen wir uns auch über Tips per E-Mail: [sseidel@wekanet.de](mailto:sseidel@wekanet.de)

Ihr Beitrag muß selbstverständlich exklusiv in unsere Redaktion flattern und von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein. Falls wir Ihre Einsendung nicht verwenden, geben wir Ihnen Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

**PCPlayer**

## IMPRESSUM

Herausgeber:  
Martin Aschoff

Chefredaktion:  
Ralf Müller

Stellvertr.  
Chefredakteur:  
Manfred Duy (md)

Chefin vom Dienst:  
Susan Sablowski

Redaktion:  
Stefan Seidel (st)

Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr (tk, freier Mitarbeiter), Martin Schnelle (mash), Volker Schütz (vs, freier Mitarbeiter)

Redaktionsassistentin:  
Stefanie Kusseler (1211)

So erreichen Sie die Redaktion:  
Tel.: 08121/95-1211,  
Telefax: 089/95-1296

Layout & DTP:  
Journalsatz GmbH

Titel-Artwork:  
Sierra/Impressions

Anzeigenverwaltung und Disposition:  
Edith Hufnagel (1474)

Anzeigenleitung:  
Alan Markovic (1105)

Vertriebsleitung:  
Gabi Rupp

Produktionsleitung:  
Marion Stephan

Technik: Journalsatz GmbH, Gruber Str. 46B, 85586 Poing

Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Haftung: Für den Fall, daß in PC PLAYER unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Verlagsleitung, Vertrieb/Marketing:  
Helmut Grünfeldt

Geschäftsführer:  
Martin Aschoff,  
Dr. Rüdiger Hennigs

Verlagsanschrift:  
WEKA Consumer Medien GmbH, Gruber Str. 46a, 85586 Poing,  
Telefon 08121/95-0,  
Fax 08121/95-1296



Es wuselt wieder auf deutschen Bildschirmen. Wir geben Ihnen erste Tips für ein erfolgreiches Siedeln.

### Allgemeine Tips:

Setzen Sie eine Mine zentral in ein größeres Rohstoffvorkommen, da die Minen einen eingeschränkten Wirkungsbereich besitzen. Achten Sie darauf, den eifrigen Minenarbeitern ihr bevorzugtes Essen bereitzustellen. Erhalten die Arbeiter Fisch, so arbeiten sie fünfmal so effektiv wie bei der Gabe von Fleisch oder Brot. Um die Minen mit Nahrung versorgen zu können, müssen Sie die Nahrungsmittelbetriebe in der näheren Umgebung einer solchen Abbaustätte platzieren. Jedes der drei Völker hat so seine Eigenheiten, dementsprechend sollten Sie auf einige Feinheiten achten:

#### Römer

Wenn Sie die Römer ausgewählt haben, halten Sie Steinabbau und Holzproduktion im Gleichgewicht. Für jede Holzfällerhütte sollten Sie auch über einen Steinbruch verfügen. Die Römer benötigen keine Kohlelagerstätten, da jeweils fünf Bretter durch den Köhler zu einer Ladung Holzkohle verarbeitet werden können. Römer entwickeln sich schnell und sind unkompliziert zu handhaben.

#### Ägypter

Das Lieblingsgetränk ist Bier, zur Bierproduktion benötigen Sie sowohl eine Getreidefarm als auch eine Brauerei. Da Edelsteine die ägyptischen Soldaten doppelt so stark motivieren wie Gold, sollten Sie sich eine Edelsteinmine zulegen. Durch die Edelsteingewinnung benötigen Sie bei diesem Volk weder Gold noch eine Goldmine, und auch keine Kohle für die Münzherstellung, da die Kampfkraft direkt durch die Edelsteinvergabe gesteigert werden kann. Die Holzgewinnung können Sie daher vernachlässigen. Auf einer Karte mit geringen Edelsteinvorkommen können Sie allerdings rasch ins Hintertreffen geraten, wenn Sie sich ausschließlich auf die schmucken Steinchen spezialisiert haben.

#### Asiaten

Die Asiaten bevorzugen Reisschnaps. Dazu muß jedoch zuerst Reis angebaut werden. Dies ist nur in Sumpfigegenden möglich. Die Asiaten sind somit das einzige Volk, das den Sumpf sinnvoll nutzen kann. Achten Sie darauf, daß Sie zur Herstellung von Reisschnaps auch eine Destille benötigen. Nur dieses Völkchen hat Verwendung für Schwefel, der zur Schießpulverproduktion genutzt wird. Um den Schwefel zu verwenden, benötigen Sie aber ein Pulverhaus. Es entstehen Ihnen durch die Aufwendungen für den Kanonenbau etliche Folgekosten, die sich jedoch aufgrund des militärischen Vorteils durchaus rechnen.

#### Anfangstaktik

Kurbeln Sie die Baumaterialienproduktion an. Erkunden Sie dann die Umgebung. Es folgt die Expansion, für die sich der Bau von Türmen anbietet. Produzieren Sie möglichst schnell Soldaten und greifen Sie mit ihnen den Gegner an.

#### Ägyptische Strategie

Bauen Sie sobald wie möglich die Edelsteinvorkommen ab und vernachlässigen Sie den Holzabbau.

Die Aufklärung erfolgt mit Schwertkämpfern, da diese eine schnelle Einheit darstellen. In Mehrspielerpartien werden diese jedoch schnell vom Gegner entdeckt, hier stellen Spione die bessere Alternative dar. Bauen Sie früh Farmen auf, und produzieren sie möglichst viel Mana in Ihren Tempeln. Gründen Sie Kolonien nur in der Nähe von Edelsteinvorkommen. Werten Sie Ihre Bogenschützen möglichst schnell auf, erst dann rekrutieren Sie sie in Kasernen. Dann starten Sie den Angriff.

Bevorzugte Offensivstrategie: Schicken Sie in kleinen Verbänden Späher voraus. Greifen Sie zuerst mit den Bogenschützen an. Senden Sie Ihre Schwertkämpfer erst in die Schlacht, wenn sich eine Überlegenheit abzeichnet. Achten Sie darauf, schwere Kampfmaschinen nur ab einer Kampfbereitschaftswert von 100 % einzusetzen.



Mit viel Elan arbeiten die Wuselwichte am Aufbau.

Defensivstrategie: Bauen Sie nur kleine Türme. Große Türme lohnen sich bloß dort, wo es Produktionszentren zu beschützen gilt. Achten Sie unbedingt darauf, die Türme so aufzubauen, daß sie sich gegenseitig Deckung geben können. (st)



# HALFALIFE

(DEUTSCH)

**Der Arbeitstag eines von Monstern geplagten Wissenschaftlers ist noch spannender, als man ohnehin schon denkt. Falls das Chaos überhandnimmt, greifen Sie sich doch einfach unsere Komplettlösung, damit sollten Sie alle Fieslinge in den Griff bekommen.**

## Das Abenteuer beginnt

Lassen Sie sich durch die Gegend fahren und das Institut erklären. Bei Ihrer Ankunft öffnet der Wachmann die Türen für Sie. Laufen Sie den Gang entlang, nehmen Sie die erste Abbiegung rechts. Sobald Sie im Umkleideraum angekommen sind, aktivieren Sie den mittleren Knopf des Terminals und steigen in Ihren Schutzanzug. Mit diesem geht es vorbei an der Küche, durch die erste Tür auf der rechten Seite. Eine Wache kümmert sich automatisch um die nächste Tür; nehmen Sie den Fahrstuhl nach unten und laufen Sie den Gang entlang, bis Sie einen Raum mit drei umherstehenden Wissenschaftlern erreichen. Sie werden über das bevorstehende Experiment aufgeklärt, dann öffnet einer des Trios die nächste Tür.

Setzen Sie Ihren Weg nach unten ins Labor fort. Im Testraum angelangt, klettern Sie die Leiter empor und drücken nach Aufforderung den Knopf am Terminal. Einige Zeit später schieben Sie das in dem Metallkäfig auftauchende Versuchsmaterial in den Reaktor.

## Unvorhergesehene Konsequenzen

Verlassen Sie nach der Zwischensequenz den Reaktor schnellstmöglich durch die zerbrochene Tür. Betätigen Sie den defekten Retina-Scanner, um auch die nächste Schleuse durchqueren zu können. Mit dem Fahrstuhl geht es nach oben. Dort hilft Ihnen der dunkelhäutige Wissenschaftler, nachdem Sie ihn angesprochen haben, indem er die folgende Tür öffnet (geleiten Sie ihn zum Retina-Scanner).

Halten Sie sich im nächsten Raum solange geduckt, bis die grüne Entladung die Tür wegsprengt. Durchqueren Sie die entstandene Öffnung. Sie sind unbewaffnet, mei-

den Sie daher jeglichen Feindkontakt. Den Gang mit dem roten Laser durchqueren Sie in geduckter Haltung. Das Brecheisen am Ende des Ganges benutzen Sie, um die Glasscheiben der nächsten zwei Türen zu zertrümmern. Da der Fahrstuhl außer Betrieb ist, klettern Sie über die Leiter nach oben und kehren dort zum Ausgang zurück. Dort explodiert zu Ihrer Rechten ein Teil der Wand. Kriechen Sie durch das entstandene Loch. Am gegenüberliegenden Ende des eben betretenen, verwüsteten Raumes klettern Sie über das Gerümpel und durch den Luftschaft in den ansonsten blockierten Teil des Komplexes.

Laufen Sie das recht lineare Gangsystem entlang, bis Sie an einige Ventilatoren gelangen. Springen Sie in das Loch vor dem Gitter mit der Nummer »D475KL«. Drehen Sie unten in den Röhren an dem Rad. Der Wasserspiegel steigt. Tauchen Sie auf der anderen Seite des Gitters wieder auf und klettern Sie durch das Loch.

Laufen Sie den Gang hinab. Ziehen Sie an dem langen Hebel und springen Sie schnell auf die herabfahrende Plattform. Weichen Sie den Aliens aus, die hinter Ihnen herabfallen. Unten angekommen, bahnen Sie sich Ihren Weg zu einem Drahtsteg, der im Neunzig-Grad-Winkel über einen Abgrund führt. Berühren Sie ihn, um dann schnell wieder zurückzutreten, da er nachgibt. Klettern Sie statt dessen über die an der Wand verlaufenden Rohre bis zu dem niedrigen Gitter an der Wand. Sie zer-schießen das Gitter, krabbeln hinein, suchen das Bodengitter, das zu einer Leiter führt, und öffnen dieses.

Springen Sie unten wagemutig in den grünen Schleimfluß und paddeln Sie an dessen Ende, wo eine Leiter rechts zurück ins Trockene führt. Die Tür links bringt Sie zu zwei roten Leitern, an deren oberen Ende wiederum einige hängende Kisten warten, die überquert werden wollen. Über eine Treppe gelangen Sie in einen Gang (oberhalb des schleimigen Flusses) und zum Fahrstuhl in die Büroräume. Zerbröseln Sie das Gitter neben dem schwingenden Stromkabel, kriechen Sie durch den Schacht (rechts halten) und schalten Sie in dem Zimmer mit den beiden Wissenschaftlern den Strom ab (roter Schalter rechts).

Die Gondel

Sektor B

Kanali-sation

Labor

Raus aus dem Labor

Blitze

Schleimfluß

### Ventilator

Verlassen Sie den Raum durch die Tür. Den Abschnitt hinter dem eben noch tödlichen Kabel erreichen Sie, wenn Sie das Fenster zerstören und durchqueren. Rechts ist ein überflutetes Zimmer. Balancieren Sie über das schwimmende Mobiliar und schalten Sie den Strom ab (rechts hinten). Dann geht es geduckt durch den dunklen Ventilatorschacht (vorne im Raum). Sie durchbrechen die Decke. Ein Stück weiter erscheint bald eine weitere Öffnung über Ihrem Kopf. Die ein wenig heraushängende Leiter erreichen Sie, indem Sie die beiden Kisten darunter so aneinander schieben, daß Sie hinaufspringen können. Oben zerschießen Sie zwei Gitter (eins horizontal, eins vertikal) und landen so in einem Raum, der von einem Schnellfeuer-Geschütz bewacht wird. Durchqueren Sie ihn schleunigst und eilen Sie die Treppe gegenüber hinauf.

### Truppen nähern sich

Nehmen Sie die Biegung nach links, vorbei an dem Cola-Automat, die Treppe hinauf begeben Sie sich in geduckter Haltung schnell an dem Geschütz vorbei. Sie gelangen durch eine rote Notausgangstür in einen großen Raum, dessen Boden mit kleinen Aliens übersät ist. Schlagen Sie einen Weg durch die Holzbarrikade. Folgen Sie dem Gang bis ins Kühlhaus. An dessen Ende legen Sie den roten Schalter um, der die Transportplattform aktiviert. Auf letztere gelangen Sie dann über den Steg und die Luftschächte, welche neben dem Kühlhaus-Eingang mit der Leiter zu erreichen sind. Auf der anderen Seite der Plattform kriechen Sie bis in einen grünlichen Raum. Klettern Sie weiter über die Metallschächte. Jetzt die Treppe hoch, mit einem weiten Sprung an die im leeren Fahrstuhlschacht hängende Treppe und dann ganz nach oben. Oben angelangt, schießen Sie das Gitter kaputt, um in den Lift zu gelangen.

### Feuertüren

#### Feindkontakt

Laufen Sie den Gang entlang und schließen Sie die ersten zwei Feuertüren (hinter sich). Passen Sie auf die Geschütze und die türkisen Laser (Sprengfallen) auf. Bahnen Sie sich den Weg bis in die »High security storage facility«, wo Sie über die grünen Kisten klettern. Dahinter verriegeln Sie die dritte Feuertür. Bald folgt wieder eine Klettereinlage über einige Kisten, dann stehen Sie vor einem überaus rutschigen Bodenstück. Lassen Sie es vorsichtig hinter sich, erledigen Sie die Geschütze und schließen Sie die vierte Tür.

### Special Forces

Nachdem Sie über zwei Leitern auf einen Steg und am anderen Ende wieder hinuntergekraxelt sind, nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben. Dort schlagen Sie sich zum Ende der Lagerhalle durch und erklimmen die Stahltreppe. Kurz darauf folgt eine weitere, mit Feinden gefüllte Lagerhalle. Diese enthält einen stählernen Aufzug, der Sie an die Oberfläche bringt. Hier springen Sie in den Bunker, in der Mitte des Lagers. Der unterste Luftschacht bringt Sie zu einem rotierenden Ventilator. Unter diesem führt ein weiteres Gitter durch einen langen Gang, der in einen schmalen hohen Raum mit einigen Leitern mündet. Auf der mittleren »Etage« kriechen Sie hinter einem Gitter in eine Kammer. Drücken Sie den Knopf, der sich in dem Raum befindet, und setzen Sie Ihren Weg durch die große Metalltür fort.

### Die Bahn

#### Blast Pit

Zerschießen Sie die vor Ihnen liegenden Barrikaden. Legen Sie den Schalter um, nehmen Sie die Leiter und den Fahrstuhl nach unten. Mit dem Schienenfahrzeug geht es zu einem grünen Schleimpool. Ducken Sie sich dort unter den zwei Röhren hindurch und klettern Sie die Leiter empor. Oben springen Sie in die offene Luke und folgen dem dunklen Gang (wieder ein Metallrohr). Wieder draußen, balancieren Sie über das eiserne Sanitär-equipment bis zu einer Balustrade (darüberspringen). Im Raketensilo bahnen Sie sich einen Weg auf den plattformartigen Lift und fahren mit diesem nach oben. Weiter geht es über die Stege ins Innere, zu dem Schaltpult vor dem grünen Tentakel.

Springen Sie im Raum des riesigen Untiers auf die unterste Ebene und durchqueren Sie die dort befindliche Tür. Nach einigen Biegungen fahren Sie mit dem Fahrstuhl in die Tiefe (auf halber Höhe an die Leiter springen), wo Sie den Strom anstellen. Dazu betreten Sie das gigantische Silo-D02 und aktivieren auf beiden Seiten die Schalter am Ende der Leitern. Kehren Sie zum Raum mit dem wütenden Riesenwurm zurück (gezielte Schüsse gebieten diesem für eine Weile Einhalt).

### Sprit

Auf der mittleren Ebene des Tentakel-Raums begeben Sie sich durch die versperrte Tür und folgen den roten und blauen Röhren. Sie kommen an eine verschlossene Tür, daneben führt eine Leiter hinab. Zerschlagen Sie das große runde Gitter. Ergreifen Sie während des Fallens die nächste Leiter. An deren Fuß laufen



### Aktivierung des Sauerstoffs

Sie über die braunen Röhren (und nach links), bis Sie erneut nach oben gelangen, wo hinter zwei Türen ein gigantischer Ventilatorschacht auf Sie wartet. Stellen Sie das Gerät an und beeilen Sie sich, über die immer schneller rotierenden Blätter zu gelangen. Der Luftzug treibt Sie an die Decke.

Dort demontieren Sie einige Holzbalken, klettern in den Schacht hinter dem Gitter und folgen diesem. Sie gelangen nun in eine Schaltzentrale, in welcher ein roter und einer blauer Knopf (für Sauerstoff und Wasserstoff) zu betätigen ist. Nun geht es zurück in den Kommandoraum mit dem Killertentakel, welches Sie jetzt problemlos beseitigen können. Wo das Untier aus dem Boden kam, gelangen Sie in den nächsten Abschnitt. Tauchen Sie ins Wasser und auf der anderen Seite wieder auf. Springen Sie von Röhre eins auf Röhre zwei und am Ende von dieser hinab auf Röhre drei, über welche Sie an ein Zahnrad gelangen. Gegenüber liegt ein defektes Gitter. Mit geschicktem Sprung erreichen Sie dieses. Geraume Zeit später bricht der Boden unter Ihren Füßen ein; versuchen Sie, heil nach unten zu gleiten.

### Power-up

Begeben Sie sich aus Ihrem Unterschlupf und flitzen Sie (an der violetten Monstrosität vorbei) in den gegenüberliegenden Stollen. Halten Sie sich links, bis Sie an einen einbrechenden Metallüberweg kommen. Unsanft unten angelangt, stürmen Sie, Gegner dezimierend, den Gang hinab. Sobald Sie eine verschlossene Tür erreichen, verwenden Sie die rote »Kurbel« (aktivieren Sie sie kontinuierlich, bis das Tor aufschwingt). Den Schacht (mit grüner Flüssigkeit am Boden) verlassen Sie über zwei Leitern. Oben erkämpfen Sie sich den Weg vorbei an der Sandsackbarriere, links den Gang entlang und mit dem Fahrstuhl hinab. Schalten Sie jedoch zuerst die unten befestigten Sprengladungen mit einer gutgezielten Handgranate aus. Wenn Sie sich links halten, führt Sie eine Wendeltreppe hinab zur kurzgeschlossenen Stromversorgung (mittlere Etage) und dann zu einem überfluteten Keller (unterste Etage). In letzterem zerschießen Sie die Kiste, welche das Stromaggregat blockiert, woraufhin auf der mittleren Etage die Stromversorgung per Knopf wiederhergestellt werden kann.

Kehren Sie zunächst zur Sandsackbarriere zurück, von hier aus zum zuletzt eingebrochenen Metallsteg. Besuchen Sie er-

### Gigawatt- Alien

### Orient- express

neut das riesige Monster vom Anfang, laufen Sie aber an ihm vorbei (in den breiten dunklen Gang), bis Sie an zwei violette Generatoren kommen. Sobald Sie diese per Knopf eingeschaltet haben, ist der Strom wieder da und die Außerirdischenplage hat sich einer leichten Veränderung unterziehen müssen. Fahren Sie jetzt das Schienenvehikel auf die Drehscheibe. Benutzen Sie die Drehscheibe. Den Schalter dazu finden Sie im höhergelegenen Raum neben Ihnen. Kommen Sie zurück und setzen Sie Ihren Weg fort.

### On a rail

Nachdem Sie die Schranke geöffnet haben, halten Sie sich solange auf Ihrem Gefährt, bis Sie an die erste »Weiche« (Schild mit Pfeil) gelangen. Bremsen Sie davor (!) ab. Schießen Sie auf die Weiche, legen Sie dann den Rückwärtsgang ein. Sie gelangen so zu einer Einbuchtung auf der linken Seite. Dort geht es eine Treppe hinauf, zu dem Schalter, welcher den schweren Metallhaken zur Seite fährt. Jetzt heißt es wieder aufsteigen und in den nächsten Abschnitt preschen (vorbei am eben bewegten Haken).

Verteidigen Sie Ihre Haut, während das Gefährt nach oben transportiert wird. Danach rattern Sie fröhlich weiter geradeaus, bis eine Schranke den Weg versperrt. Bewegen Sie sich rechts die Treppe hinauf, bleiben Sie solange auf dem Weg, bis dieser wieder nach unten führt; hier halten Sie sich rechts. Dann begeben Sie sich neben den Schienen wieder nach rechts, bis zu einigen Sandsäcken, welche die Durchfahrt blockieren. Erneut nach rechts gepilgert, gelangen Sie bald an ein Geschütz und eine rote Sicherheitstür, die Sie allerdings ohne Schwierigkeiten öffnen können (dahinter die Falle entschärfen!).

Am Fuß der Rakete steht ein weiteres Schienenvehikel abfahrbereit. Düsen Sie solange geradeaus, bis Sie an einem fest installierten Raketenwerfer vorbeikommen und dann vor einer Schranke stehen bleiben. Rechts geht es in einen Gang und dort nach links mit einem extra hohen Sprung (lernt man auf dem Trainingsparcours zu Beginn des Spieles: ducken und dann springen) über einige grüne Munitionskisten. Oben legen Sie den Schalter um, der unten die Schranken anhebt. Dann geht es mit dem dort bereitstehenden Gefährt weiter (nicht das alte nehmen, das fährt in eine tödliche Sackgasse).

### Killer- kommando

### Rocketjump

## Fernzünder

Sobald Sie an einer Schranke ankommen, steigen Sie ab und laufen den Rest des Weges geradeaus. In den wartenden Fahrstuhl werfen Sie einen Fernzünder (liegen unter dem Lift), schicken ihn nach oben, bringen ihn zum Explodieren und entsorgen so die oben aufgestellte Falle. Nun fahren Sie selbst hinterher und klettern die rote Leiter weiter hinauf, um dort den Schienen zu folgen. Die erste Abzweigung (hinter der Schranke) rechts, dann links und nun die rote Treppe hinab. Folgen Sie den Gängen nach draußen.

## Die Basis

Schlüpfen Sie durch die roten Sicherheits-schleusen. Sie gelangen mit einiger Verzögerung über die Betonschrägen in die Kommandozentrale (mit den verschließbaren Sichtluken). Starten Sie die Rakete (roter Knopf). Nach deren Abheben fliehen Sie auf dem Weg, auf dem Sie hereinkamen. Nun steht links das große Tor offen. Gehen Sie hindurch und dann die rote Leiter hinunter. Das eigenartige Schienengefährte bringt Sie in den nächsten Abschnitt.

## Nächster Halt ...

### Apprehension

Springen Sie in die vordere Hälfte des zylindrischen Raumes, dessen Boden mit Schleim bedeckt ist. Tauchen Sie so schnell wie möglich den überfluteten Gang entlang. Auf der anderen Seite erreichen Sie einen Käfig über einem Pool mit dunkelgrüner Flüssigkeit. Umrunden Sie ihn, dann gelangen Sie in den besagten Käfig. Die Armbrust betäubt den unten herum schwimmenden Gegner. Danach öffnen Sie mit Hilfe der roten »Kurbel« (unter Wasser) das unmittelbar daneben liegende Gitter und schwimmen hindurch. Den nächsten Schleimpool umrunden Sie über die verrosteten Stege (einige Sprünge sind vonnöten). Wenig später stehen Sie vor einem Schaltpult (hinter dem ein Raum mit drei »Pressen« liegt). Drücken Sie den Knopf, springen Sie dann mit dem extra hohen Sprung auf die letzte Presse und so auf den Steg dahinter.

## Unterkühlt

Das Laboratorium, in dem Sie sich nun befinden, bietet einen Hinterausgang durch die Kühlsysteme. Öffnen Sie diesen per Knopfdruck und beeilen Sie sich, das kalte Grab so schnell wie möglich hinter sich zu lassen (rechts halten bis eine Treppe hinabführt). Folgen Sie nun dem Gang und dem Fahrstuhl zur Oberfläche. Legen Sie auf der entsprechenden Plattform den Hebel für den »Surface Access« komplett (!) um und entschwinden Sie durch die entsprechenden Tore. Leider tappen Sie an die-

ser Stelle in eine unvermeidliche Falle ... Die Müllpresse, in welcher Sie erwachen, macht Ihnen letztendlich weniger Schwierigkeiten als gedacht. Springen Sie einfach über die Kisten hinauf auf den Rand. Mit dem Brecheisen (liegt auf einer der beiden Seiten) gelangen Sie durch das Bodengitter ins Freie.

## Schleimbottich

### Residue Processing

Drehen Sie an der roten Flow-Control am Ende des Canyons und eilen Sie die Treppe des Silos hinauf (schnell auf die absackende Plattform springen). Kriechen Sie durch den finsternen Schacht am Boden.



Stellen Sie die Pressen aus, sobald die Fahrtrichtung der Förderbänder stimmt.

Bald gelangen Sie an einen schleimgefüllten Bottich. Springen Sie über die herumdümpelnden Brocken, robben Sie durch die Röhre, und überspringen Sie die folgenden Pressen. Anschließend huschen Sie in den nächsten Durchgang (rot) und über die folgenden Röhren. Dann müssen Sie einen weiteren Tank überqueren. Der Schacht am Ende bringt Sie zu einem Förderband, welchem Sie folgen, bis Sie fallen und Ihr Sturz in einem Auffangbecken mit braunem Wasser endet. Tauchen Sie unter dem Bogen hindurch, vor der Walze auf, umrunden Sie letztere trockenen Fußes, springen Sie erneut ins Wasser, und paddeln Sie luftanhaltend den Gang entlang (unter einer erhöhten Walze hindurch), bis Sie zu drei Förderbänder gelangen.

## Biohazard

Die herabstumpfenden Pressen deaktivieren Sie mit dem Knopf im Kontrollzentrum. Für die korrekte Richtung der Förderbänder (aufwärts) sorgen die drei rechts gelegenen Schalter. Folgen Sie den Transportbändern, erreichen Sie abermals einige Pressen, die Sie in Jump-and-run-Manier umgehen (richtigen Zeitpunkt abpassen). Wechseln Sie nun fünf



Mal auf das Ihren Weg kreuzende Band. Sobald gleich zwei unter Ihnen vorbeilaufen, nehmen Sie das erste. Die beiden Lasersperren sprengen Sie mit einem Funkzünder oder bei ausreichender Energie einfach mit einer Handfeuerwaffe. Springen Sie nun jeweils vor den Stahlwalzen, die sich über Ihrem Transportband befinden, ab, so daß Sie das parallele Transportband erreichen. Unter der gezackten Presse erreichen Sie einen stark radioaktiven Raum mit einer beleuchteten Leiter. Diese führt in den nächsten Abschnitt.

### Zwinger

## Questionable Ethics

Der elektrische Zaun läßt sich mit einem gezielten Schuß auf den roten Isolierpfropfen »deaktivieren«. Im folgenden Laboratorium öffnet wiederum rohe Gewalt die türkisen Türen (zerschießen Sie die Abdeckung des roten Knopfes auf den Schalt-pulten). Wieder einen Raum weiter zerstört der graue Knopf (in der kleinen Kammer) zuerst die Gegner und bei erneutem Benutzen die bisher versperrte Tür. Nun durchqueren Sie die Vorhalle, deren Balustrade, das Labor dahinter, um sich dann rechts zu halten. Im folgenden Experimentierzimmer vernichten Sie mit gezielten Schüssen die Sprengfallen und laufen dann in den dahinterliegenden Gang. Nehmen Sie die nach oben führende Treppe. Oben aktivieren Sie per Knopfdruck die vier blauen Laser und benutzen dann im mittleren Raum den roten Laser. Plazieren Sie zuerst jedoch die Kiste so, daß die Schutzwand nicht herunterfahren kann.

### Außenwelt

Nachdem Sie unten die rotierende Todes-falle ausgeschaltet haben, geleiten Sie einen der drei Wissenschaftler in die Lobby zurück und lassen ihn dort den Retinal-Scanner benutzen. So kommen Sie durch die Drehtür hinter der Eisenschleuse. Draußen erwehren Sie sich aller Gegner und verlassen schließlich diesen Abschnitt durch den Stollen zu Ihrer Rechten.

Bringen Sie den Wissenschaftler sicher in die Lobby, er öffnet den Weg in die Außenwelt.



### Stausee

## Surface Tension

Kämpfen Sie sich Ihren Weg zum Staudamm frei. Springen Sie ins Wasser, klettern Sie den Turm empor, drücken Sie den Knopf, öffnen Sie das rote Ventil unter Wasser, tauchen Sie an den lahmgelegten Turbinen vorbei. Am Ende des Canyons geht es über die Stiege aus dem kühlen Naß, durch das kurze Röhrensystem, die Betonmauer entlang und die beiden Leitern empor (eine liegt hinter der Ecke). Wenn Sie sich oben auf dem sandigen Plateau links an der Steinwand halten, finden Sie zwei enge Durchgänge. Durchqueren Sie den zweiten (unmittelbar rechts neben dem Zaun), und Sie erreichen einen bewachten Beton-Holz-Turm, in welchem sich ein zu drehendes Rad befindet.

### Minenfeld

Das Minenfeld, auf welches Sie nun stoßen (rechts vom Turm ist eine hüfthohe Nische), müssen Sie dicht an die Wand gepreßt (und mit einigen Sprüngen) umgehen. Sobald Sie die mit Stacheldraht abgezaunte Luke gefunden haben, springen Sie hinein und setzen Ihren Weg durch die Röhren und über die folgenden Klippen fort. Bald gelangen Sie an eine steil abfallende grau-grüne Röhre. Steigen Sie diese hinunter. Unten halten Sie sich rechts, betreten die Höhle, greifen sich den Raketenwerfer und schießen damit den Hubschrauber vom Himmel. Erneut nach rechts gelaufen, finden Sie nacheinander zwei Leitern, die auf höher gelegene Simse und dann zu einer Röhre führen. Nehmen Sie den rechten Weg, so erreichen Sie einen gewässerten Graben. Gehen Sie geradeaus und betreten Sie die Röhre neben der gelben Leiter. Halten Sie sich hier rechts. Sie sollten nun hinter einem Panzer auftauchen, den Sie aus dieser Position prima erledigen können. Direkt in dessen Blickfeld steht ein Wachhäuschen, in dem ein Knopf zum Öffnen des Tors liegt. Weichen Sie den Raketen des dort befindlichen Kettenfahrzeugs aus. Begeben Sie sich durch das Metalltor hinter dem Fahrzeug.

### Grabenkämpfe

### Hinter-eingang

Schleichen Sie sich rechts um das Gebäude herum (den Fallen ausweichen). Sichern Sie mit Handgranaten das Minenfeld. Kriechen Sie unter der Stacheldrahtbarrikade hindurch. Zerschießen Sie den rechteckigen Stromgenerator und klettern Sie über den umgestürzten Mast aufs Dach. Dort finden Sie ein sternförmiges Loch, aus dem Rauch aufsteigt. Kriechen Sie hinein. Die unten angebrachten Sprengladungen umgehen Sie folgender-

### Kisten, Kisten, Kisten

maßen: über die erste springen, vor die zweite (an der Treppe) zuerst die Kiste schieben und dann springen, alle anderen können ebenfalls hüpfend oder zumindest krabbelnd überwunden werden.

Nun bahnen Sie sich einen Weg zu der großen Kiste, die auf dem grauen Fahrstuhl steht, und zerschlagen sie. Eine andere ziehen Sie vor den durch zwei Sprengfallen gesicherten Aufzug in der Mitte des Raumes. Jetzt geht es in den neben Ihnen liegenden Kontrollraum, wo Sie den Knopf betätigen, auf den hochfahrenden Lift steigen, von diesem auf die zuvor postierte Kiste und dann über die Sprengfallen auf den mittleren Aufzug springen.

### Luftangriff

Der Raum hinter dem bald folgenden Jeep ist mit Vorsicht zu genießen. Betreten Sie ihn kurz und treten Sie dann schleunigst den Rückzug an. Nach der Explosion geht es nach draußen weiter, wo sich einige Truppen gegen einen außerirdischen Großangriff schützen. Verschrotten Sie den übrigbleibenden Panzer und halten Sie sich hinter diesem zweimal rechts. Dadurch gelangen Sie in das Gebäude. Ein freundlicher Herr vom Sicherheitsdienst öffnet Ihnen im ersten Stock den Eingang zur Waffenkammer. Steigen Sie durch das nahegelegene Fenster und balancieren Sie auf dem Sims in Richtung der beiden Stahlschränke (außerhalb des Gebäudes). Über diese erreichen Sie die rote Feuerleiter.

### Ruinen

Sie stehen auf dem Dach, vor Ihnen liegen die Trümmer des Hauses. Überklettern Sie diese, um dann mit einem weiten Sprung den Eingang direkt gegenüber (auf halber Höhe) zu erreichen. Halten Sie sich auf dem riesigen Landeplatz rechts und laufen Sie dort die Rampe hinunter Richtung Geschütz. Mit diesem zerschießen Sie das riesige Tor auf dem Landeplatz (ein ganzes Stück entfernt und links). Dort geht es weiter. Nachdem Sie sich einer gigantischen Alienbande entledigt haben, bringt Sie das außerirdische Trampolin (pink-violett) einen Stock höher. Auf der anderen Seite geht es wieder hinunter und in den Luftschacht hinein.

### Werkstatt

Sobald Ihr enger Pfad von den Bodentruppen zerlöchert wird, müssen Sie sich den Typen in der Werkstatt stellen. Die Kerle draußen sprengen die Werkstatt, sobald Sie durch die Tür getreten sind. Sie müssen daher den Knopf an dem herunterhängenden »Kabel« (mitten im Raum) drücken und auf die Hebebühne eilen. So kommen Sie durch das frischgesprengte Loch in der Wand. Das nächste Hindernis

### Riesen-Alien

(Metalltür) wird mit dem Geschütz beseitigt. Den riesigen Hangar umrunden Sie einfach auf dem höhergelegenen Steg und erreichen so eine heißumkämpfte Häuserfront. Das »Alientrampolin« schleudert Sie auf das Gebäude. Hier steigen Sie mit Hilfe des Brecheisens in eine der Dachöffnungen und kriechen durch das unten liegende Rohr. Sobald die Dampfbake am anderen Ende die Sprengladung positioniert, fliehen Sie so schnell wie möglich in das hinter Ihnen gelegene Wassertassin.

Über das Gelände des folgenden Stegs springen Sie zu der roten Kurbel und drehen sie. Jetzt schwenkt die dazugehörige Klappe auf, in die Sie hineinklettern. Am Ende der Röhre halten Sie sich links, nehmen sich des Militärpolizisten an und geleiten ihn zu der verschlossenen Tür im Freien (im Raum neben dem Alientrampolin). Hier geht es in den nächsten Abschnitt. Sie fliehen vor dem riesigen Außerirdischen nach rechts, wo Sie solange dem Gang folgen, bis Sie ein verschlossenes Tor und daneben ein »Trampolin« erreichen. Dieses verwenden Sie, um die Mauer zu überqueren. Nach einem weiteren Riesen hüpfen auf der anderen Seite stehen Sie neben einer grünen Karte. Positionieren Sie die beiden Lichtbündel so, daß Sie sich über dem derzeitigen Aufenthaltsort des Riesenaliens kreuzen, dann drücken Sie den Auslöser für den Airstrike. Ebenso zerlegen Sie den Zugang und die Betonwände des schräg gegenüber liegenden Bunkers. Mit einem gekonnten Sprung segeln Sie dann über den Abgrund.

### Steinschlag

Weichen Sie solange den herunterfallenden Deckenbrocken aus, bis der unangenehme Hagel versiegt. Setzen Sie Ihren Weg fort zu Bay 3, wo Sie zuerst den Computer benutzen und den Sicherungskasten betätigen. Dann geht es die Rampe hinunter und vor dem Stoppschild nach rechts. Sie drehen nun die Kurbel und klettern in das sich öffnende Loch. Unten klettern Sie über das Gitter mit dem Schild »West«. Gehen Sie nach einer Weile links an Land, springen Sie dann aber sofort wieder in den Pool, um sich wiederum links zu halten. Anschließend müssen Sie unter zwei riesigen Zahnrädern hindurch, bevor Sie wieder festen Boden unter den Füßen haben (bei einigen Sandsackbarrieren). Klettern Sie die rote Leiter hinauf, wo Sie den Panzer zerstören. Dahinter steigen Sie in den kleinen Fahrstuhl. Auf der verseuchten T-Kreuzung gehen Sie nach



rechts, dann links die Treppe hinauf. Steigen Sie auf den bald erscheinenden Panzer und zerschießen Sie mit diesem sowohl die Türen, als auch die herannahenden Aliens.

Links geht es nach dem Ausschalten eines außerirdischen Geschützes durch die beiden braunen Stahltüren.

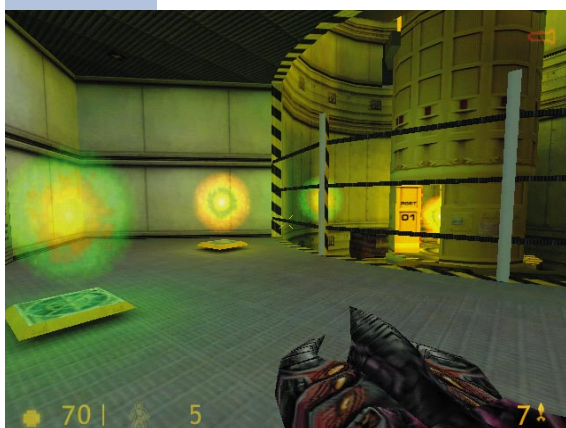
## Lambda Core

Fahren Sie zusammen mit dem Lkw den Schacht hinab. Rechts die Leiter hoch, durch die Tür, dahinter die Leiter wieder hinunter, in der Lagerhalle halten Sie sich rechts und schießen den durch Fässer blockierten Zugang frei. Danach müssen Sie zwei Treppen hinauf, dann abermals nach rechts und mit dem Lift nach unten. Ein Stück den Gang entlang führt eine rote Leiter zu einem Wissenschaftler, der Ihnen mit dem folgenden Retina-Scanner die nächste Tür öffnet. Nehmen Sie die beiden Fahrstühle, um zum Kühlsystem zu gelangen.

Laufen Sie in die linearen (und fast identischen) Gänge des ersten und zweiten Kühlsystems; Sie durchqueren beide und stellen im jeweiligen Pumpenraum die Pumpen mit den entsprechenden roten Schaltern an. Folgen Sie dann dem Schild »Aux. Tank Reactor Access«, klettern Sie in den tiefen Schacht und tauchen Sie Richtung Reaktor. Betätigen Sie am Grunde des letzteren die beiden Kurbeln, darauf begeben Sie sich (den Energieblitzen ausweichend) auf den obersten Steg, welchen Sie durch die Tür verlassen.

Richtung  
Reaktor

Kühl,  
kühler,  
Kühlsystem



Orange Lichtbälle sind Teleporter, grüne hingegen nur deren Zielpunkte.

Teleporter

Eine lange Leiter führt einen leeren Fahrstuhlschacht hinauf. Am oberen Ende müssen Sie mit einem behenden Sprung zur Öffnung auf der gegenüberliegenden Seite überwechseln. Ignorieren Sie die Türen und eilen Sie an das Ende des Ganges; ge-



Springen Sie erst in das Dimensionstor, wenn der Forscher sein O.K. gibt.

hen Sie durch die Tür, die zum Kern führt. Den orangen Teleporter berühren Sie, sobald im Inneren des Kerns die rotierenden Plattformen unter den grünlichen Zielpunkten vorbeifahren. Dann springen Sie in Port 02, so daß Sie auf der nächsten Ebe-



Bevor Sie Xen betreten, sollten Sie Ihren langen Sprung perfektioniert haben.

ne wieder auf einer rotierenden Plattform landen (nach oben schauen). Noch einmal das gleiche Spiel, nun müssen Sie allerdings zum Port 04, danach zu Port 07. Auf dem obersten Level balancieren Sie über die herumfahrenden Plattformen, um die Knöpfe eins und zwei zu drücken (an den Schleusen) und dann in den mittleren Teleporter zu springen. Wenn Sie nun dem Gangsystem hinter der Tür folgen, gelangen Sie zu den verschanzten Wissenschaftlern. Diese erklären alles weitere, und dem Sprung in das Dimensionsportal steht nichts mehr entgegen (unbedingt auf das Signal des Wissenschaftlers warten, sonst wird Ihr Körper auf mehr Dimensionen verteilt, als Ihnen lieb sein kann!).

Xen und  
LSD

## Xen

Sie müssen den »Extra Sprung« unbedingt beherrschen, sonst kommen Sie in den fol-

### Big Momma

genden Leveln nicht weit, und das ist durchaus wörtlich gemeint. Hüpfen Sie zuerst auf den schwebenden Felsbrocken neben Ihnen (sieht weit aus, geht aber aufgrund der niedrigen Schwerkraft). Von diesem springen Sie auf den nächsten und dann auf die rotierenden Plattformen. Danach suchen Sie sich einen Weg in das Zentralmassiv (kniehoher Durchgang, der durch Lianen verdeckt ist). Benutzen Sie die drei seltsamen Mechanismen (klappen auf und erinnern dann an Kronen). Sobald die grüne Energie fließt, betreten Sie die Mitte des Raumes.

### Gonarch's Lair

Die Big Momma wird mit gezielten Schüssen auf den Bauchbeutel zur Flucht veranlaßt. Sobald sie flieht, stürmen Sie hinterher und heizen dem Monster tüchtig ein. Irgendwann bricht der Koloß tot zusammen. An der gleichen Stelle bringt Sie ein Teleporter auf den nächsten Felsbrocken. Hier suchen Sie einen Weg auf einen der fliegenden Mantas, um auf dessen Rücken zum violetten Tor zu reisen.

### Tentakel

Auf dem nächsten fliegenden Felsbrocken stoßen Sie schnell auf das violette Giga-Alien. Laufen Sie diesem davon, umkreisen Sie es, und rennen Sie dann in die Richtung, aus der das Vieh kam. Es sollte eine zerklüftete Schlucht vor Ihnen liegen, die mit Hilfe eines Extra-Sprungs zu überqueren ist und die Sie direkt vor zwei grünen Tentakeln ankommen läßt. Diese beschießen Sie, bis sich die Tentakel zurückziehen. Dann laufen Sie so schnell wie möglich über den Vorsprung an den Ungetümen vorbei. Der nun folgende Teleporter bringt Sie weiter.

### Zum Nihilanth

In dem folgenden, ziemlich obskuren Raum fahren Sie mit dem Lift nach oben. Dann steigen Sie auf die Aufhängung des Fahrstuhls und so noch eine Etage höher zu den Fließbändern mit den Fässern. Dort wechseln Sie in der Mitte auf das andere Band und lassen sich in die Tiefe fallen. Vom oberen Rand des Auffangbeckens geht es weiter über den danebenliegenden Vorsprung. Zwischen den heranfahrenden Tonnen schlängeln Sie sich hindurch in die nächste Nische. Folgen Sie dem Steg, bis Sie einen an ein Rückgrat erinnernden Fahrstuhl finden (hochfahren). Den Raum mit den großen braunen Tonnen lassen Sie hinter sich. Fässer, die nun den Weg blockieren, werden kurzerhand gesprengt. Der Raum mit dem blauen Lebensenergiespender enthält drei rote Nischen, in welche Sie hineinkriechen.

### Alien-belüftung

Nachdem Sie das außerirdische Lüftungssystem hinter sich gelassen haben, gelangen Sie in ein hohes Gewölbe mit bizarren Fahrstühlen in der Mitte. Über die drei rotierenden Riesenzahnräder geht es ganz nach oben. Hüpfen Sie dort in den von grünlichen Blitzen durchzuckten Stein. Der nächste Abschnitt ist schnell überwunden; betreten Sie den roten Teleporter, und der Nihilanth steht vor Ihnen.



Bevor der Endgegner selbst daran glauben muß, sollten Sie die gelben Kristalle zerstören.

### Show-down

### Nihilanth

Falls Sie der Nihilanth wegbeamt, suchen Sie in dem Ziel-Raum jeweils den grünen Teleporter, um zu dem Monster zurückzukehren. Versuchen Sie aber schon grundsätzlich, ein Wegbeamen zu vermeiden, indem Sie hinter den Steinzacken in Deckung gehen. Schießen Sie nicht direkt auf das Alien, sondern auf die gelb leuchtenden Kristalle an den Wänden (Raketenwerfer bevorzugt). Ballern Sie erst hernach auf das Ungetüm selbst. Sobald sein Kopf »aufklappt«, springen Sie über die Trampoline hinauf und laden einige Zentner Blei im Gehirn des Monsters ab. Alles weitere ergibt sich von selbst. (vs/st)



Die letzte Entscheidung liegt bei Ihnen; überleben können Sie nur, wenn Sie das Jobangebot annehmen.





#### Ihr Büro

Sollten Sie Probleme damit haben, Rodrigo gesund und munter durch das spannende Leben eines Helden zu geleiten, dann werden Ihnen die folgenden Seiten wertvolle Dienste leisten. Unser Leser Jochen Gerold hat sich heldenhaft allen Gefahren gestellt und für Sie diese Komplettlösung erarbeitet.

Ein Tip vorweg: Klicken Sie generell alle Items und Personen solange an, bis sich die Reaktion nicht mehr ändert.

### Das Abenteuer beginnt

Kaum daheim angekommen, verlassen Sie Ihr Büro gleich wieder, gehen nach rechts und fahren mit dem Aufzug nach oben, um Ihren Freund Louis zu besuchen. Sowie Sie wieder hinter dem Schreibtisch sind, erhalten Sie Besuch und einen ersten Auftrag: Suchen Sie Jasmin, die Frau des Zwergs Ramil; Anzahlung zehn Dukaten, die Sie gleich wieder aus dem Tisch herauskramen und mitnehmen. Zuviel Gold macht übermütig und so landet der prallgefüllte Geldbeutel prompt in der Kanalisation.

#### Der Umhang

Trübsinnig schweben Sie bei Sanchos Kneipe ein, helfen ungefragt einer Blondine und fangen drinnen bei den oberen Tischen einen Streit mit einem Fremden an, dessen überraschender Abgang nur einen stinkenden Umhang in Ihren Händen zurückläßt. Beim Gespräch mit Sancho, dem Wirt, erfahren Sie seinen neuesten Trick und leihen sich daraufhin seine Tröte. Vor Ihrer Haustür stören Sie die Pause der Kanalarbeiter und begeben sich in den städtischen Untergrund.

#### Im Kanalsystem

Sie gehen durch den Torbogen ganz rechts, folgen dem Gang und sehen nun Ihr Gold schon in der brackigen Brühe schwimmen. Ein Griff und – es entgleitet Ihnen durch ein verschlossenes Gitter. Rasch an der Kurbel gedreht, doch das Seil reißt mit höhnischem Knirschen.

Sie steigen wieder herauf und auf Ihren Gleiter. Nun düsen Sie aus der Stadt heraus und landen kurz vor Endavin.

#### Ersatzseil

Ihnen wird klar, daß Sie ohne eine zünftige Piratentracht nicht durchs Stadttor kommen. Ihre nächste Zwischenlandung findet im Wald statt. Dort spielt im Norden ein Mädchen Seilhüpfen. Anschließend finden Sie ganz im Südosten und dort ganz rechts in einem Buschwerk einen Teddy. Nehmen Sie diesen Teddy an sich und begeben Sie sich wieder zu dem Mädchen. Nachdem der Tausch vollzogen wurde, sind Sie stolzer Besitzer des benötigten Seils.

#### Gitter öffnen

### Drachenfreundschaft

Jetzt restaurieren Sie im Kanal die Seilwinde und gelangen so hinaus in die Dra-



Dieser gewaltige Drachenschädel macht von außen einiges her. Sein Innenleben ist jedoch recht unerfreulich.

## Vergiftung

chenschlucht. Das namensgebende Tier hat die Aufgabe, die Gebeine seiner Ahnen zu bewachen. Dieser Verantwortung ist er jedoch nicht gewachsen, daher läßt er Sie den Drachenfriedhof betreten, so daß Sie ihm die Arbeit abnehmen und mit den lästigen Parasiten fertig werden können, die sich an den Drachenüberresten zu schaffen machen. Wenn Sie sich lange genug mit dem Drachenschädel und dem Dornenbusch rechts daneben beschäftigen, wird ein Zugang ins Innere und zum Gehirn frei.

Begeben Sie sich nun schnell in den Wald und dort nach Osten. Pflücken Sie den inzwischen dort aufgetauchten winzigen Fliegenpilz und verfüttern Sie ihn im äußersten Nordwesten an die Schnecke, die sich auf dem giftigen Busch befindet. Nach der dann stattfindenden Explosion sind einige Giftblätter freigelegt. Mit diesen können Sie im Drachenschädel das Gehirn präparieren, das Drachenmaul aufstemmen und zufrieden die Vernichtung der Schädlinge beobachten. Der vor dem Friedhof sitzende Drache, dessen Arbeit Sie übernommen hatten, ist Ihnen so dankbar dafür, daß er sogleich einen angreifenden Piraten für Sie röstet; dessen Hut und Cyberhand gehen nun in Ihren Besitz über.

## Ohring

Durch den Kanal kehren Sie in die Stadt zurück. Holen Sie sich das letzte Piraten-Accessoire in Ranamas Observatorium, indem Sie ihn beim Gespräch ablenken und ihm das Kleinod direkt vom Ohr stehlen. Vor Endavin beobachten Sie einen Piraten, der einer Wache das geheime Erkennungszeichen vorführt. Sie merken sich die Parole und kommen verkleidet problemlos durch das Tor. In der Kneipe werden Sie allerdings durch Ihre mangelnde Trinkfestigkeit schnell erkannt und wandern so in die Zelle zur redefreudigen Jasmin. Durchs Kerkerfenster belauschen Sie ein aufschlußreiches Gespräch. Im Anschluß daran entkommen Sie gemeinsam durch das Bodengitter unter dem Stroh, donnern auf dem Gleiter den Verfolgern davon und – stürzen ab.

## Befreiungsaktion

## Kammer

### Die Mine in Esragoth

Sie gehen nach Norden und folgen Jasmin trotz ihrer Beschimpfungen nach Esragoth, wo ihr Gemahl bereits wartet. Was Sie dort erfahren, drängt Sie zum Aufbruch, doch der weise Zwerg Tharain kommt aus seiner Turmbibliothek, erzählt von der verborgenen Kammer im Berg und überläßt Ihnen einen der sechs Schlüssel-

## Im Bergwerk

## Bohrwagen

## Jasmins Kette

## Kristallkammer

steine. Jasmin trägt die anderen fünf an einer Kette um den Hals, doch sie will sich nicht davon trennen und flieht.

Hier betreten Sie den finsternen Stollen, packen die Schaufel ein, nehmen an der Weiche den linken Durchgang und folgen dem Weg bis in den Pausenraum (in den keine Schienen hineinführen). Hier entdecken Sie im Geröll einen Gloomstone, der mit der herumliegenden Spitzhacke herausgeschlagen und mit der Schaufel verstaut wird.

Zurück zur Weiche und den Schienen nach Norden folgend, stoßen Sie auf einen Bohrwagen und machen ihn mit dem Gloomstone flott. Bevor Sie dem rechten Schienenstrang nachlaufen, stellen Sie im Vorbeigehen die Weiche mit der Schaufel um. Am Ende des Stranges bohren Sie zweimal erfolglos. Achten Sie auf die Zunderbüchse dicht rechts neben dem Türsturz. Begeben Sie sich nun samt Bohrwagen ans andere Ende des Bergwerks und bearbeiten die dortige Wand ebenfalls zweimal, um in die Kristallkammer zu kommen. Das Artefakt an der Wand bietet Mulden für sechs Steine.

Sie stöbern Jasmin im Osten des Waldes auf einem Baum auf. Überzeugen Sie die Dame mit Hilfe von Stroh und Zunder von der Bedeutung ihres Schmuckstückes für die Insel.

Ist Ihnen dies gelungen, begeben Sie sich zurück nach Esragoth. Gehen Sie so lange in der Bibliothek ein und aus, bis durch die Betrachtung des Fußbodens die Reihenfolge der Schlüsselsteine für das Artefakt feststeht.

In der Kristallkammer setzen Sie die Schlüsselsteine der Kette in der folgenden Reihenfolge ein: rot, hellblau, dunkelblau, gelb, rosa und grün.



Konzentrieren Sie sich auf Ihre wahren Freunde ...





Diese Übersichtskarte sollte Ihnen die Orientierung erleichtern. Sie zeigt den Wald mit allen am Ende zugänglichen Pfaden.

## Die große Dunkelheit

Nach dem Piratenangriff erwachen Sie bei Cynthia. Nachdem Sie lange mit ihr geplaudert und gebührend ihre Einrichtung bewundert haben, werden Sie mit einer angenehmen Überraschung belohnt.

Sie treten hinaus in die Finsternis und untersuchen den Brunnen. Danach stolpern Sie durch den Wald nach Nordosten, dann nach Osten, Norden und Nordwesten. Betroffen stehen Sie vor den Überresten Eragoths. Dann machen Sie sich auf zum Drachen, der die Dunkelheit mit einer Legende erklärt. In Cynthias Dorf berühren Sie sinnend den Brunnen – und eine obskure Idee formt sich. Am Ende des Kanals wurde tatsächlich ihr Goldsack herausgespült und Sie werfen ihn gleich in den Brunnen. Eine Stimme aus der Tiefe weiß Rat, Sie bitten daher den Drachen um einen Flug zur Insel der Legende.

## Megophias' Insel

Die Hütte scheint verlassen, doch bei genauer Untersuchung des Bodens und der Fenster stellt sich die hintere Wand als Schwindel heraus, so daß Sie Megophias in seiner Geheimkammer treffen. Er weist auf die Stelle der Insel hin, wo das Gerät seiner Macht verborgen liegt. Nachdem Sie jedoch durch den Sand des Palmwäldchens gestapft sind, finden Sie nur noch eine leere Grube vor. Bei dem Artefakt, das der alte Herr Ihnen anschließend beschreibt, kann es sich nur um den Helm des Piratenkapitäns handeln. Sie brechen

## Getarntes Boot

## Auf dem Piratenschiff

## Virtuelle Magie

also auf, um diesen zu beschaffen. Kaum vom Drachen zurückgebracht, wählen Sie den obersten Waldpfad und erreichen ganz im Osten das zerstörte Smashville. Hinter den Fässern hält sich die Blondine versteckt, deren Courage Sie bereits erlebt haben. Mit ihrer Hilfe gelangen Sie durch einen Geheimgang zum Ruderboot, das am Anlegesteg vertäut ist. Wenn Sie zum Piratenschiff fahren wollen, ist jedoch Tarnung dringend notwendig.

Begeben Sie sich also mit dem Drachen nochmals zur Grube auf der Insel; dort finden Sie jetzt links eine kleine Piratenflagge, die als Tarnung ausreicht. Schieben Sie die Kiste zur Seite und lassen der Dame den effektvollen Vortritt. Während sie tapfer den Kapitän in Schach hält, ergreifen Sie den Helm und die Flasche; auf Anraten Ihrer Heldin fliehen Sie anschließend.

## Finale

Wieder bei Megophias angelangt, stellt sich heraus, daß dieser nicht in der Lage ist, den Helm zu verwenden. Also bauen Sie ihn wieder aus und setzen ihn selbst auf. Das führt direkt zum virtuellen Magieduell, bei dem Sie nacheinander an das kleine Mädchen, die unbekannte Blondine, Cynthia, Louis, Sancho und den Drachen denken. Dies bewirkt die endgültige Vernichtung der dunklen Magier. Ihre Abenteuer sind damit beendet, so daß Sie sich dem wohlverdienten Abspann hingeben dürfen. (st)

# GRIM FANDANGO

Grim Fandango entführt Sie ins Reich der Toten und läßt Sie dort mit einer gehörigen Portion an Rätseln zurück. Damit Sie das Spiel problemlos durchspielen und danach wieder ins Land der Lebenden zurückkehren können, haben wir hier die Komplettlösung für Sie parat.

## Das erste Jahr

In Ihrem Büro schnappen Sie sich die eingetroffene Rohrpost und überfliegen sie kurz. Nachdem Sie sich die Karten von dem Tisch in der Ecke des Zimmers stibitzt haben, verlassen Sie das Büro. Unterhalten Sie sich auf dem Flur kurz mit Ihrer Sekretärin Eva. Anschließend verwenden Sie die Karten mit dem Locher, um eine davon zu präparieren. Dann verlassen Sie das Stockwerk über den linken Lift und erreichen somit die Garage.

In der kleinen Hütte in einer Ecke der Halle wohnt Glottis, der Mechaniker. Von ihm erfahren Sie, daß Ihr Fahrer krank ist. Sprechen Sie Glottis mehrmals darauf an, diesen zu ersetzen, und erzählen Sie ihm, daß er nicht zu dick, sondern die Autos nur zu klein seien. Mit dem erhaltenen Antrag begeben Sie sich zurück zu Eva und bitten sie, dem Boß den Antrag vorzulegen, doch vergeblich. Fahren Sie über den zweiten Aufzug ins Erdgeschoß und verlassen Sie über die große Tür das Gebäude. Sie betreten die rechte Seitengasse und laufen diese solange entlang, bis Sie den Strick erreichen, der an der Wand herunterhängt. Klettern Sie empor und steigen Sie durch das offene Fenster in das Büro hinein. Am Computer ändern Sie den Text (»Mein Gott, Eva! Unterschreiben Sie's!«) und suchen noch einmal die Sekretärin auf. Die Anfrage glückt diesmal, und zurück bei Glottis ist dieser bereit, Sie zur Vergiftung zu kutschieren.

An Ort und Stelle benutzen Sie die Sense mit dem Leichensack. Nach der ereignis-

reichen Zwischensequenz beschließen Sie, sich schnellstmöglich auf die Suche nach profitableren Kunden zu machen. Da Konkurrent Domino stets die guten Aufträge erhält, müssen Sie irgendwie an seine Rohrpost kommen. Im Erdgeschoß treffen Sie am Ausgang auf den Hausmeister. Auf der Straße nähern Sie sich dem Festival und sprechen den Ballonkünstler an. Lassen Sie sich eine Katze machen und zwei »tote Würmer« (leere Ballons) geben. Aus dem Nachbarzelt holen Sie sich ein Brot aus dem Korb.

Ihr nächstes Ziel ist das Zimmer, in das Sie vorhin Bruno eingebettet haben. Es befindet sich ebenfalls im Erdgeschoß. Dort füllen Sie einen der leeren Ballons mit der blauen und den anderen mit der roten Chemikalie. Danach stecken Sie beide Ballons in die Rohrleitung in Ihrem Büro, was den Verteiler außer Kraft setzt. Suchen Sie den betreffenden Raum auf. Er liegt dem Zimmer mit den Chemikalien direkt gegenüber. Stibitzen Sie sich den Feuerlöscher von der Wand und nähern Sie sich dem fluchenden Hausmeister. Fragen Sie ihn aus (nach dem Gespräch zieht Ihr Bildschirm-Ego automatisch den Feuerlöscher hervor) und schließen Sie dann durch das Schloß die offene Tür ab, damit sie später nicht ins Schloß fällt. Verlassen Sie jetzt das Zimmer, um den Hausmeister zum Gehen zu veranlassen und betreten Sie es sofort wieder. Steigen Sie in den Hochsicherheitstrakt ein. Treten Sie an das rechte Rohr heran und benutzen Sie die präparierte Karte, um die nächste Rohrpost abzufangen.

Eine Zwischensequenz später finden Sie sich in Glottis' Hütte eingesperrt wieder. Klopfen Sie an die Tür, erscheint ein Schatten, dem Sie erzählen, daß Sie hinauswollen, und daß die Agentur ein falsches Spiel spielt. So tritt man letztendlich der Revolution bei. Ein Gespräch mit Salvador weiht Sie in dessen Plan ein, und Sie erhalten den Auftrag, Taubeneier zu finden.

El Marrow  
– Stadt der  
Toten

Fahrer-  
erlaubnis

Vergiftung

Verteiler  
außer Kraft  
setzen

Taubeneier  
finden



### Die Sache hat Biß!

### Der versteinerte Wald

Klettern Sie draußen über das Seil am Gasenende auf den Sims hinauf und laufen Sie ans andere Ende zu Dominos Fenster hinüber. Öffnen Sie es und brechen Sie in das Büro ein. In der Schublade wartet eine grüne Trophäe auf Sie. Um an den Mundschutz auf dem Regal über dem Punching Ball zu kommen, schlagen Sie ihn mehrere Male und stecken den Schutz schließlich ein. Zurück am Seil klettern Sie nicht nach unten, sondern ziehen das andere Ende zu sich herauf und legen es vor sich hin. Anschließend binden Sie die Trophäe daran und basteln sich somit einen prima Enterhaken. Werfen Sie ihn, können Sie sich über den entstandenen Übergang zur nächsten Leiter hinüber hangeln und somit das Dach erreichen.

Oben müssen die Tauben vertrieben werden. Laufen Sie auf das Federvieh zu. Auf halber Strecke stoßen Sie auf eine Art Schüssel. Setzen Sie zunächst den Katzenballon hinein und krümeln Sie danach das Brot (Fundort: Festivalzelt) hinzu. Sekunden später sind Sie auf dem Dach allein und können die Eier an sich nehmen. Zurück in der Gasse halten Sie die Eier in die Linse, um sie Salvador zu zeigen. Fahren Sie hinab in den Unterschlupf und übergeben Sie daraufhin die Eier Ihrem Vorgesetzten.

Leider dürfen Sie die Stadt nicht verlassen, bis Sal Ihre Zähne (oder zumindest einen Abdruck davon) besitzt. Suchen Sie die Garage über das nun offene Tor in der Gasse auf und betreten Sie Glottis' Hütte. Hier wenden Sie das Mundstück auf den Automaten an und benutzen das Ergebnis mit sich selbst (schauen Sie dazu geradeaus!). Den entstandenen Abdruck überreichen Sie Salvador. Jetzt kann die Reise in den versteinerten Wald losgehen.

Um Glottis' Herz zurückzubekommen, suchen Sie die Spinnen auf der kleinen Lichtung hinter Glottis auf. Schnappen Sie sich einen Knochen und werfen Sie ihn auf das Netz. Jetzt ziehen Sie die Sense hervor und wenden sie auf das Netz an. Sie stecken das Herz ein und wenden es einige Meter weiter auf Glottis an. Anschließend ziehen Sie den Wegweiser aus dem Boden und stecken ihn an einer anderen Stelle wieder hinein. Er zeigt nach Nordwesten – folgen Sie dem Weg. Auf der Lichtung zeigt der Wegweiser immer in Richtung Mitte. Nicht ganz in der Mitte der Lichtung ist ein dunklerer Fleck auf dem Boden. Stecken Sie das Schild dort hinein, so öffnet sich ein geheimer Tunnel. Fahren Sie mit Glottis hinein und stecken Sie im nach-

### Stoßdämpfer

### Beseitigung der Feuerbiber

### Rubacava

### Manny's Casino

folgenden Bild den Schlüssel ein. Um weiter in die Höhle vordringen zu können, benötigen Sie Stoßdämpfer. Fahren Sie zurück an den Startpunkt des Waldes und halten Sie sich diesmal nach Nordosten.

Die hier vorhandenen Pumpen würden prima Stoßdämpfer abgeben. Legen Sie zunächst den Hebel um. Glottis unternimmt einen vergeblichen Versuch, an die Pumpen zu kommen. Sobald die Maschine wieder arbeitet (notfalls wieder Hebel umlegen), schnappen Sie sich den Schubkarren. Mit dessen Vorderrad lassen sich die einzelnen Schläuche blockieren, was jeweils eine der hinteren Pumpen stoppt. Sie müssen es schaffen, die Pumpen synchron arbeiten zu lassen, und das auf jeder Seite. Das Timing muß stimmen.

Arbeiten alle vier Pumpen gleich, schalten Sie die Maschine wieder ab. Glottis wird hinaufklettern und versuchen, die Pumpen abzuschrauben. Helfen Sie etwas nach, indem Sie die Maschine wieder einschalten. Mit den erhaltenen Stoßdämpfern ist der steinige Höhlenweg nun kein Hindernis mehr. Bald halten Sie vor einer Tür.

Diese Tierchen lassen nicht mit sich spaßen. Schnappen Sie sich drei Knochen vom Boden und laufen Sie den Pfad westlich des Dammes entlang. Im folgenden Bild kann Sie der Biber zwar riechen, aber nicht sehen. Werfen Sie einen Knochen ins Wasser und wenden Sie, sobald der Biber zum Sprung ansetzt, den Feuerlöscher mit ihm an, der versinkt. Wiederholen Sie dies noch zwei weitere Male. Der Damm ist jetzt leer. Sie schließen das große Garagentor mit dem Schlüssel auf, um Glottis den Weg freizumachen. Sodann setzen die beiden Reisenden ihren Weg nach Rubacava fort.

Zuerst sollten Sie in den östlichen Nebel hineinlaufen. Nach der Zwischensequenz betreten Sie den Laden und treffen dort auf Ihren alten Kunden Celso. Fragen Sie ihn aus; Ihre Aufgabe ist es, Celsos Frau ausfindig zu machen. Das Foto halten Sie dem Seemann Velasco (steht bei Glottis) unter die Nase, worauf klar wird, daß sie mit einem anderen Mann durchgebrannt ist. Celso erzählen Sie die bittere Wahrheit und zeigen ihm das Logbuch. Daraufhin können Sie Celsos Job übernehmen. Ein Jahr vergeht ...

## Das zweite Jahr

Sie haben es zu etwas gebracht. In nur einem Jahr haben Sie es geschafft, ein Casino zu eröffnen. Stecken Sie die auf dem

### Charles Auftrag

hinteren Tisch liegenden Briefe von Salvador ein und lesen Sie sie. Anschließend führt der Weg Sie über die Treppe nach unten, wo Sie mit Lupe sprechen und sie ausfragen. Verlassen Sie das Casino durch die Tür daneben und gehen Sie die Treppe hinab. Nach der Zwischensequenz finden Sie sich an den Docks wieder. Sprechen Sie Velasco darauf an, auf der Limbo anzuheuern, und sagen Sie ihm, daß Sie bereit sind, zu arbeiten. Fragen Sie ihn aus und verlassen Sie die Docks nach Westen. Halten Sie sich nördlich, erreichen Sie das Blue Casket. Drinnen sprechen Sie mit den Gästen, was vorerst vergeblich ist.

Am anderen Ende des Clubs halten Sie einen Plausch mit Lola, dann mit Olivia. Letztendlich halten Sie den Gästen am unteren rechten Tisch Sals Briefe unter die Nase und werden plötzlich akzeptiert! Somit darf das Buch auf dem Tisch mitgenommen werden.

An der Gabelung südlich des Clubs wählen Sie diesmal den westlichen Weg und erreichen so die Werkstätte der Seebienen. Sprechen Sie mit Terry und verhören Sie ihn über alle Gesprächspunkte. Schenken Sie ihm das Buch aus dem Blue Casket, so wird der Gute gefangen genommen. Ihre Aufgabe ist es, ihm einen Anwalt zu besorgen. Im Calavera Casino (linken Lift im Blue Casket hinauffahren, Treppen hinter dem Lift folgen) steigen Sie hinab in die Lounge und stibitzen sich den Goldstaublikör von der Bar. Jetzt betreten Sie das eigentliche Casino durch die hintere Tür und halten einen Schwatz mit Charlie (sitzt am Tisch). Ihn fragen Sie zunächst nach einem gefälschten Gewerkschaftsausweis, den Sie jedoch nur erhalten, wenn Sie seinen Koffer aus der VIP-Lounge beim Katzenrennen besorgen. Den dazugehörigen Paß bekommen Sie natürlich. Zeigen Sie das Papier Glottis, so ist dieser wenig später zum Katzenrennen unterwegs. Ein weiteres Gespräch mit Lupe fördert einen leeren Umschlag von Lola zu Tage. Irgendjemand hat sich dessen Inhalt unter den Nagel gerissen. Nächster Halt ist das Leichenschauhaus in der Nähe der Katzenrennbahn. Der hiesige Totengräber wird befragt. Er muß die Leichen irgendwie identifizieren.

Rennen Sie über die Brücke und passieren Sie an deren Ende den Durchgang. Sie finden sich im Wettcenter wieder. Über die rechte Passage erreichen Sie die VIP-Lounge. Betreten Sie hier die Küche und krallen Sie sich dort die große Pipette. Leider ist der französische Kellner ziemlich

### VIP- Lounge

### Etui öffnen

nervig. Sobald er die Gefrierkammer betreten hat, schließen Sie die Tür hinter ihm und verriegeln Sie sie mit der Sense. Betrachten Sie kurz das Faß und suchen Sie dann die VIP-Lounge nach Nick Virago, dem Anwalt, ab. Erzählen Sie ihm von Ihrem Problem und schleimen Sie sich kräftig ein (»Du bist ein Staranwalt...«, »allerbester«... etc.). Schließlich drohen Sie ihm, Max seine Affäre mit Olivia mitzuteilen. Stecken Sie das Zigarettenetui ein und verlassen Sie das Wettcenter nach Norden.

Steigen Sie die Treppe hinauf und fragen Sie Carla über alles aus. Zeigen Sie ihr das Etui und erzählen Sie ihr, daß ein Fremder es unter dem Tisch liegen gelassen hat. Carla macht kurzen Prozeß und entschärft die »Bombe« in der Bombenkammer. Stecken Sie den Schlüssel ein. Laufen Sie nun durch den Metalldetektor, wird Carla Sie abtasten. Jetzt wiederholen Sie dies, trinken jedoch vorher den Goldstaublikör. Im Hinterzimmer sprechen Sie Carla immer wieder auf den Detektor an, bis dieser nach einem heftigen Streit in die Katzenstreu kiste vor dem Fenster fällt.

### Detektor aufspüren

Im Erdgeschoß des Wettcenters halten Sie sich östlich und erreichen so den Hinterhof. Benutzen Sie Ihre Sense an mehreren Stellen der Kiste, um den Detektor aufzuspielen. Stecken Sie außerdem den Dosenöffner ein. Begeben Sie sich in die Küche, steigen Sie die Leiter empor und öffnen Sie mit dem Dosenöffner das leere Faß von oben.

### Koffer finden

Im Keller angelangt, suchen Sie vergeblich nach dem Koffer. Entern Sie nun den Gabelstapler und kutschieren Sie ihn in den Lift hinein. Fahren Sie nun nach oben, be-



Um die Geheimtür zu öffnen, müssen Sie die Gabel des Gabelstaplers in der Tür verkeilen.



**Blumen für  
Lola**

**Matrose  
Naranja**

**Nick  
erpressen**

merken Sie währenddessen eine Geheimtür. Auf der nächsten Fahrt nach oben müssen Sie sofort auf den Gabelstapler springen und die Gabel in den linken Schlitz einführen. Ist dies rechtzeitig geschehen, verkeilt sie sich in der Geheimtür. Steigen Sie ab und betätigen Sie den Hebel links am Fahrzeug, um die Gabel zu heben. Durch die offene Tür erreichen Sie schließlich den Koffer, der voller Nummer-9-Tickets ist! Leider werden Sie den Koffer genauso schnell wieder los, wie Sie ihn bekommen haben – Charlie fängt Sie bereits vor der VIP-Lounge ab. Immerhin erhalten Sie die versprochene Gewerkschaftskarte für Ihre Dienste.

Suchen Sie jetzt den Leuchtturm auf. Sie erreichen ihn über die Westdocks. Entriegeln Sie das Schloß mit dem Schlüssel aus Nicks Zigarettenetui. Oben befindet sich die sterbende Lola. Stecken Sie ihre Karte ein und suchen Sie dann die Küche des Blue Casket auf. Ziehen Sie sich mit der Pipette etwas Kochwasser aus der Spüle und fahren Sie zu Ihrem Casino hinauf. Geben Sie Lolas Karte an Lupe, erhalten Sie Sekunden später deren Jacke, in der ein Zettel steckt, auf dem die Worte »Rostiger Anker« stehen.

An der Gabelung halten Sie sich südlich und erreichen so über den nachfolgenden Weg den Tätowierladen. Der alte Toto tätowiert gerade den gesuchten Matrosen. Im Hinterzimmer öffnen Sie kurz den Kühlschrank und erhalten so den Hinweis, daß die Stromversorgung nicht mehr ganz in Ordnung ist. Öffnen Sie ihn erneut und ziehen Sie eines der unteren Schubfächer auf. Nun schleichen Sie sich schnellstens zu Naranja hinüber und schütten ihm, sobald er abgelenkt ist, das Spülwasser in die Flasche. Durchsuchen Sie ihn, sowie Toto verschwunden ist. Die Hundemarken werden Ihnen später einen wichtigen Dienst erweisen. Sprechen Sie den telefonierenden Toto nun auf den rostigen Anker an (Notiz zeigen) und stecken Sie das erhaltene Foto ein. Wenn Sie jetzt dem Leichenbeschauer den Metalldetektor bringen, wird er beginnen, die Gräber abzusuchen. Sobald er mit dem linken Grab beschäftigt ist, lassen Sie Naranjas Hundemarken in das rechte Grab fallen. Daraufhin wird Naranja kurzerhand für tot erklärt und die Stelle ist für Sie frei.

Im Erdgeschoß des Wettcenters betrachten Sie die ausgestopfte Katze und lesen die darunterhängende Plakette. Hören Sie nun dem Kommentator im ersten Stock etwas zu, erfahren Sie, daß der Dienstag

**Glottis  
vom  
Rennen  
loseisen**

**Auf See**

stets der Renntag für die Katzen ist. Auf dem Foto erkennen Sie, daß es das sechste Rennen der Saison war, an dem die Feuerkatze starb. Benutzen Sie nun Charlies Drucker. Geben Sie die Daten ein und drucken Sie das Ticket dann aus (sooft nach rechts, bis Ihr Finger auf dem Druckknopf ruht). An einem der Schalter lassen sich ältere Fotos der Saison begutachten. Halten Sie dem Schalterbeamten Ihr Ticket unter die Nase, haben Sie - wie überraschend! - den Beweis für Nicks und Olivias Beziehung in den Händen: das Foto. Konfrontieren Sie Nick in der VIP-Lounge damit, wird er die Seebiene Terry dafür vertreten.

In Ihrem Casino unterhalten Sie sich mit den einzelnen Gästen und erfahren, daß Polizeichef Bogen ebenfalls anwesend ist. Eigentlich ließen Sie ihn stets gewinnen, damit Bogen von einer Räumung des Casinos absieht. Doch leider müssen heute andere Seiten aufgezogen werden. Im Büro öffnen Sie die versteckte Vorrichtung auf dem Schreibtisch und benutzen ein-, notfalls zweimal, den Magnetknopf rechts. Daraufhin wird Bogen wutentbrannt das Casino räumen. Unsere beiden Freunde können nun ungehindert ihre Reise fortsetzen. Ein Jahr später ...

## Das dritte Jahr

Sie haben mal wieder alle Trümpfe in der Hand und sind der Kapitän des Schiffes. Verlassen Sie die Brücke, werden Sie Zeuge eines schrecklichen Massakers: Die gesamte Crew wurde ersprossen! Laufen Sie den Gang entlang, wird Glottis Sie vor den Attentätern retten. Im Steuerraum benutzen Sie zuerst den Steuerbordanker (rechts). Ziehen Sie den Anker hinauf und senken Sie ihn wieder. Der linke Anker wird sich mit dem rechten verkeilen. Hieven Sie jetzt den Backbordanker empor



Dank einer List können sich Manny und Glottis von den Verfolgern lösen.

### Auf dem Meeresgrund

und die beiden verkeilten Anker mit der Sense zu sich heran. Wird dann der andere Anker ebenfalls hochgezogen, entsteht ein Riß im Schiff. Ziehen Sie nun beide Hebel zurück, um den hinteren Teil des Schiffes vom Rest zu lösen.

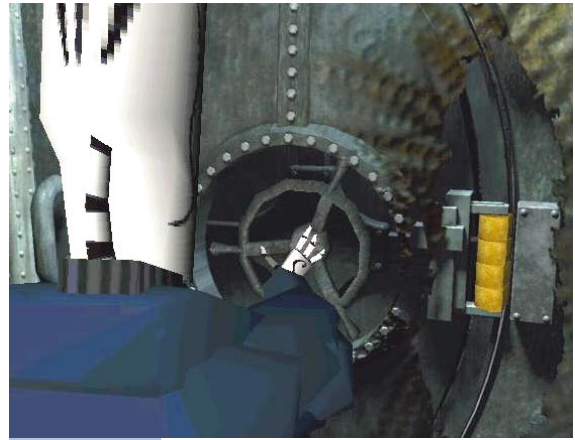
Hier sind Sie zunächst auf eine Laterne angewiesen, bevor Sie Ihre Reise fortsetzen können. Sprechen Sie mit dem vorbeilaufenden Chepito. Ist die Unterhaltung beendet, schnappen Sie sich Chepitos Laterne. Sobald dieser protestiert, ziehen Sie die Laterne nach links. Glottis wird Chepito mitnehmen. Nähern Sie sich der Perle im Hintergrund, erreichen Sie bald ein U-Boot. Um den Tintenfisch abzulenken, laufen Sie in den Hintergrund und auf den Felsen zu. Stiefeln Sie an den Korallen vorbei, wird sich Chepito darin verfangen und für den Tintenfisch einen prima Köder abgeben. Wenig später erreichen Sie das Ende der Welt, wo Meche von Domino festgehalten wird.

### Das Ende der Welt

Betreten Sie den Komplex und halten Sie sich rechts. Sie treffen auf Meche, die Ihnen einiges zu erklären hat, und den alten Widersacher Domino. Als Sie wieder erwachen, finden Sie sich in Ihrem Büro wieder. Unterhalten Sie sich mit den Angelitos und fragen Sie sie aus. Sollten sie zu weinen beginnen, setzen Sie das Gespräch mit der Entfernen-Taste fort. Stecken Sie den kleinen Hammer ein und verhören Sie im Sekretariat im Osten Meche über alle Themen. Benutzen Sie den Aschenbecher, fällt Meche etwas Asche auf ihre Strumpfhosen. Holen Sie die Strümpfe aus dem Mülleimer und verlassen Sie das Gebäude. Halten Sie sich links. Unterhalten Sie sich hier mit dem fluchenden Chepito. Wenn Sie sich mehrmals nach Chepitos Bohrer erkundigen, erfahren Sie von den Tauschvorgängen in den Stollen. Im Austausch gegen die Strümpfe und den Hammer erhalten Sie eine Pistole sowie seinen Bohrer.

### Meche befreien

Bringen Sie Meche die Kanone. Nach der Zwischensequenz muß Meche befreit werden. Benutzen Sie den Bohrer mit dem Saft auf dem Flur. Sobald das Schloß freigelegt ist, benutzen Sie das Rad. Das Schloß funktioniert folgendermaßen: Je länger Sie das Rad in eine Richtung drehen, desto mehr Zahnräder (von unten nach oben) kommen in Bewegung. Drehen Sie das Rad zuerst solange nach rechts, bis sich das oberste Zahnrad bewegt. Drehen Sie es so, daß die flache Seite nach rechts schaut. Nun drehen Sie nach links weiter und platzieren das dritte Zahnrad



So müssen die Zahnräder angeordnet sein, damit die Sense hineinpaßt.

von unten genauso. Drehen Sie das Rad wieder nach rechts. Ist das zweite Zahnrad von unten ebenfalls mit der Öffnung nach rechts plaziert, ist das letzte Rad an der Reihe (wieder links herum). Drücken Sie »Escape« und ziehen Sie Ihre Sense hervor. Verkeilen Sie sie in dem Schloß und ziehen Sie erst dann den linken Hebel. Die Tür springt auf.

Schließen Sie die Tür hinter sich und benutzen Sie die Sense mit dem Detektor über der Tür. Das nächste Tor springt auf. Im anschließenden Raum lösen Sie mit der Sense die Sprinkleranlage aus. Das Wasser scheint abzufließen. Sie rennen zurück in die Nachbarkammer und ziehen die Axt heran. Lassen Sie diese in der Mitte des anderen Zimmers fallen, wird die Fliese in der Mitte beschädigt. Bevor Sie fliehen, sollten Sie einen Blick in den Koffer werfen. Wieder ist er voller Nummer-9-Tickets. Über den Fluchtweg erreichen Sie und Meche den Strand.

### Bergung des Schiffes

Klettern Sie die Leiter des Krans empor und fahren Sie mit ihm zum anderen Ende des Komplexes. Über das Förderband klettern Sie hinab in den Ozean, wo Sie abspringen und den Schalter umlegen. Fahren Sie weiter und hangeln Sie sich das letzte Stück über das Geländer weiter. Wenig später erreichen Sie einen Anker. Über dessen Kette kommen Sie zu Ihrer Überraschung zu einem Schiff. Zudem ist Ihr alter Kumpel Glottis gerade damit beschäftigt, den Motor zu reparieren. Voller Freude rennen Sie in den Kran zurück und senken die Kette, die aber leider nicht lang genug ist. Fahren Sie zum Strand zurück und senken Sie die Kette dort. Benutzen Sie jetzt den Bohrer mit der Kette, um diese zu lösen. Senken Sie abermals die Kette, verfängt sie sich in den Zahnrädern. Ziehen Sie die Kette wieder nach oben, lösen sich die Zahnräder. Fahren Sie zurück zu Glottis und lassen Sie



erneut die Kette herab. Legen Sie unter Wasser wieder den Schalter um. Die Kette verwickelt sich auf dem Förderband ineinander. Ein erneuter Zug des Hebels läßt die Kette den Anker umschlingen. Wenig später ist die Lamancha geborgen. Domino stellt sich Ihnen jedoch immer noch in den Weg. Im nachfolgenden Duell schlagen Sie dem Tintenfisch mit Ihrer Sense das Auge aus, worauf auch Domino entgültig Lebewohl sagen darf. Das vierte Jahr wird eingeläutet.



Sie wissen, im Duell gegen Domino haben Sie keine Chance. Suchen Sie sich daher für Ihre Sense ein anderes Ziel ...

### Das vierte Jahr

Um Glottis zu retten, fragen Sie ihn zunächst aus. Betreten Sie die Küche, öffnen Sie die Schublade und nehmen Sie sich einen Lappen heraus. Diesen tauchen Sie in der Garage in die Ölfässer hinein und stecken ihn daraufhin in den Toaster. Er geht in Flammen auf. Verlassen Sie die Garage nach draußen, beginnt eine Zwischensequenz. Danach steigen Sie die Treppe ganz nach unten und öffnen den Sarg. Bruno ist stinksauer. Immerhin erhalten Sie Ihren Becher zurück. Holen Sie sich in der Küche einen weiteren Lappen und tauchen Sie ihn wieder in die Ölfässer ein. Jetzt hängen Sie den Becher auf den Becherständer und stecken den Öllappen erneut in den Toaster. Das Experiment ist gelungen und Glottis erwacht zu neuem Leben. Ehe er sich versieht, sind Sie nach Rubacava zurückgekehrt.

Folgen Sie dem Weg zu der Lagerhalle, in der der Knochenbrecher abgestellt ist. Sieht so aus, als ob hier jemand einen Sprengsatz aufgebaut hat. Ihr nächstes Ziel ist der Hafen. Sprechen Sie mit Velasco. Nun entwenden Sie das Flaschenschiff und begeben Sie sich zum Blue Casket, wo die Flasche mit dem Faßinhalt gefüllt wird. Vor der Küche folgt ein Gespräch mit Olivia. Ihr nächstes Ziel ist Totos Tätowierla-

»Quelle der Seelen«

Rückkehr nach Rubacava

Bombe entschärfen

Tarnung

Der kleine Horrorladen

Hectors Casino

den, wo Sie klammheimlich das rechte Schränkchen öffnen und den flüssigen Stickstoff herausnehmen.

Geben Sie Glottis die Flasche und sagen Sie ihm, wo es mehr von deren Inhalt gibt. Sobald er zurückgekehrt ist, sprechen Sie ihn an. Nach dem Dilemma wenden Sie den Stickstoff auf die Brühe in der Lagerhalle an und entschärfen letztendlich die Bombe. Auf nach El Marrow!

Im Hauptquartier der Revolutionäre geben Sie Hectors Drohbrief sowie das Foto an die Brieftaube. Stecken Sie den Knochen des ersprossenen Körpers ein und holen Sie sich die Fernsteuerung von Glottis. Über die beiden Leitern erreichen Sie ein Theater. Der Versuch, das rechte Zimmer zu betreten, scheitert: Es sind alle Schauspieler versammelt. Einen der Akteure müssen Sie loswerden. Stibitzen Sie die Kaffeekanne vom Tisch und klettern Sie damit die Leiter hinauf. Benutzen Sie die Kanne mit den Schauspielern unter Ihnen. Setzen Sie den Kunstschneemörser einmal ein, um zu sehen, wie er funktioniert. Jetzt stecken Sie den Knochen hinein und nehmen den ganzen Mörser einfach mit. Betreten Sie im Erdgeschoß die Umkleide, bekommen Sie eine ordentliche Tarnung verpaßt.

Folgen Sie Bowsley durch die Kanalisation. Wird es dunkel, benutzen Sie den Mörser. Plötzlich stehen Sie und Glottis einem lilafarbenen Krokodil gegenüber. Benutzen Sie die Fernsteuerung, um den Wagen hochzufahren und drängen Sie dann das Krokodil soweit zurück, bis Sie den Sims erreichen. Springen Sie hinüber und klettern Sie die Leiter etwas hinab. Sobald sich das Reptil umdreht, retten Sie sich wieder auf den Sims und benutzen erneut die Fernsteuerung, damit sich das Krokodil den Schwanz einklemmt. Der Weg zum Blumenladen ist nun frei. Leider ist der Besitzer etwas verängstigt. Lösen Sie das Klebeband über der Tür mit der Sense, legen Sie die Türglocke frei. Betreten Sie den Laden erneut, werden Sie bedient. Sie erhalten eine Pistole und etwas Munition, eine Dose Pflanzenmittel. Betreten Sie jetzt das Casino in der Nähe des Hauptquartiers.

Hier treffen Sie auf einen alten Bekannten. Der Hausmeister ist nun zum Rauschmeister geworden. Ohne bessere Kleidung werden Sie nicht zu Hector durchgelassen. Laufen Sie zu den einarmigen Banditen hinüber. Sprechen Sie zweimal mit dem Kerl im Trenchcoat. Auch mit Meche sollten Sie sich zweimal unterhalten. Benutzen Sie das erhaltene Laken mit Charlie und befehlen Sie dann dem Agen-

ten im Trenchcoat, den Automaten auszunehmen. Charlies Kleidung ist daraufhin Ihre. Zurück beim Hausmeister, müssen Sie ihm eine Frage beantworten. Achten Sie, während Sie antworten, auf die Zahlenanzeige an der Decke. Die Zahl, die als letzte erscheint, ist die richtige Antwort. Im Wartezimmer treffen Sie abermals auf den alten Kunden Celso. Erzählen Sie ihm, daß Sie für Hector arbeiten und fragen Sie ihn vollständig aus.

Endlich überzeugen Sie ihn, ein Ticket zu kaufen. Daraufhin wird Ihnen Hector anbieten, für ihn zu arbeiten. Mit großen Schritten nähern Sie sich jetzt dem wohlverdienten Ende.

### Der Showdown

Um den Koffer zu bekommen, nähern Sie sich dem Gargoyle, streuen etwas Knochenstaub darüber und verfeinern das ganze mit etwas Pflanzenmittel. Die gigantische Statue erbricht und schafft einen Übergang zum anderen Dach. Holen Sie sich den Koffer mit den Tickets. Nach dem Zwischenfall am Flughafen fahren Sie mit Olivia zu Hectors Mausoleum.

Hasten Sie in das Mausoleum hinauf. Sobald Sie getroffen wurden, schütten Sie den flüssigen Stickstoff über die kleine



Um das große Schild mit-  
samt dem Gargoyle  
umzuwerfen,  
müssen Sie  
etwas Kno-  
chenmehl  
samt Pflan-  
zendünger  
in den Riß  
gießen.

Pflanze und pflücken sie. Sprechen Sie mit Salvador auf dem Rücksitz des Wagens: Im Kofferraum liegt eine Waffe. Öffnen Sie den Koffer und schnappen Sie sich das Ticket an Sals Kopf. Geschwind eilen Sie hinter das Mausoleum und folgen, das Ticket in der Hand, dem Flattern. Schon wenig später ist Sals Körper geborgen. Kramen Sie den Schlüssel hervor und schließen Sie damit den Kofferraum des Wagens auf. Mit der Waffe schießen Sie auf den Wassertank, dessen Leitung zum Haus hinüberführt und betreten anschließend das Mausoleum, um Zeuge von Hectors Ersprosseneheit zu werden. Damit haben Sie und Meche ihre Arbeit getan und können Ihr Leben nach dem Tod ein- für allemal beenden...

(Christian Giegerich/st)

## OLDIE-CHEATS

### Forsaken

Unser Leser Daniel Kuhn aus der Schweiz fand heraus, wie Sie den Gefahren, die in »Forsaken« auf Sie einstürmen, etwas gelassener entgegensehen können: Öffnen Sie mit einem Hex-Editor die Datei FORSAKENHW.EXE. Suchen Sie nach der Bytefolge »83c4085ec3664866«. Ersetzen Sie dann die 4866 durch 9090. Nun stehen Ihnen im Spiel immer fünf Leben zur Verfügung. Auch zwei Cheat-Codes für die bunte Ballerei halten wir für Sie bereit: Geben Sie in irgendeinem Menü »bubbles« ein, so ist der Cheat-Modus aktiviert.

**thefullmonty:** Erlaubt das Anwählen einzelner Level

**iamzeus:** Gott-Modus: Unverwundbarkeit, alle Waffen und unbegrenzt Munition

### Grand Theft Auto

Das Interesse an diesem Spiel scheint einfach nicht abzuflauen. Daher hier für Sie noch mal die Cheats im Überblick:

**itsgallus:** Alle Level, alle Städte

**iamthelaw:** Keine Polizei

**itcouldbeyou:** Sie erhalten die unglaubliche Summe von 999 999 999 Punkten

**suckmyrocket:** Alle Waffen und Panzerungen

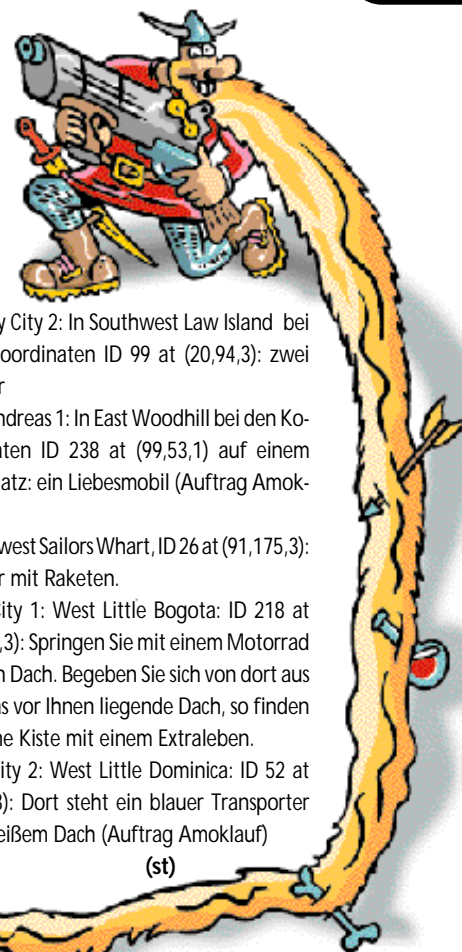
**itstantrum:** Unendlich Leben

**porkcharsui:** Diagnose Modus. Drücken Sie während des Spieles »C«, so erhalten Sie die Koordinaten Ihres momentanen Standortes

**iamgarypenn:** Die Ausdrucksweise wird recht rüde

**iamnotgarypenn:** Die derbe Sprache wird wieder abgeschaltet

Unser Leser Gregor Braun hat noch ein paar Tips für Sie herausgefunden: Nachdem Sie »porkcharsui« eingegeben haben (siehe oben), können Sie mit »C« Ihren Standort bestimmen. An bestimmten Koordinaten finden sich ein paar »Goodies«:



Liberty City 2: In Southwest Law Island bei den Koordinaten ID 99 at (20,94,3): zwei Panzer

San Andreas 1: In East Woodhill bei den Koordinaten ID 238 at (99,53,1) auf einem Parkplatz: ein Liebesmobil (Auftrag Amoklauf)

Northwest Sailors Wharf, ID 26 at (91,175,3): Panzer mit Raketen.

Vice City 1: West Little Bogota: ID 218 at (4,167,3): Springen Sie mit einem Motorrad auf ein Dach. Begeben Sie sich von dort aus auf das vor Ihnen liegende Dach, so finden Sie eine Kiste mit einem Extraleben.

Vice City 2: West Little Dominica: ID 52 at (1,79,3): Dort steht ein blauer Transporter mit weißem Dach (Auftrag Amoklauf)

(st)



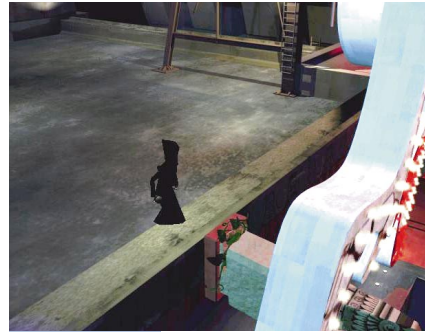
ten im Trenchcoat, den Automaten auszunehmen. Charlies Kleidung ist daraufhin Ihre. Zurück beim Hausmeister, müssen Sie ihm eine Frage beantworten. Achten Sie, während Sie antworten, auf die Zahlenanzeige an der Decke. Die Zahl, die als letzte erscheint, ist die richtige Antwort. Im Wartezimmer treffen Sie abermals auf den alten Kunden Celso. Erzählen Sie ihm, daß Sie für Hector arbeiten und fragen Sie ihn vollständig aus.

Endlich überzeugen Sie ihn, ein Ticket zu kaufen. Daraufhin wird Ihnen Hector anbieten, für ihn zu arbeiten. Mit großen Schritten nähern Sie sich jetzt dem wohlverdienten Ende.

### Der Showdown

Um den Koffer zu bekommen, nähern Sie sich dem Gargoyle, streuen etwas Knochenstaub darüber und verfeinern das ganze mit etwas Pflanzenmittel. Die gigantische Statue erbricht und schafft einen Übergang zum anderen Dach. Holen Sie sich den Koffer mit den Tickets. Nach dem Zwischenfall am Flughafen fahren Sie mit Olivia zu Hectors Mausoleum.

Hasten Sie in das Mausoleum hinauf. Sobald Sie getroffen wurden, schütten Sie den flüssigen Stickstoff über die kleine



Um das große Schild mit-  
samt dem Gargoyle  
umzuwerfen,  
müssen Sie  
etwas Kno-  
chenmehl  
samt Pflan-  
zendünger  
in den Riß  
gießen.

Pflanze und pflücken sie. Sprechen Sie mit Salvador auf dem Rücksitz des Wagens: Im Kofferraum liegt eine Waffe. Öffnen Sie den Koffer und schnappen Sie sich das Ticket an Sals Kopf. Geschwind eilen Sie hinter das Mausoleum und folgen, das Ticket in der Hand, dem Flattern. Schon wenig später ist Sals Körper geborgen. Kramen Sie den Schlüssel hervor und schließen Sie damit den Kofferraum des Wagens auf. Mit der Waffe schießen Sie auf den Wassertank, dessen Leitung zum Haus hinüberführt und betreten anschließend das Mausoleum, um Zeuge von Hectors Ersprosseneheit zu werden. Damit haben Sie und Meche ihre Arbeit getan und können Ihr Leben nach dem Tod ein- für allemal beenden...

(Christian Giegerich/st)

## OLDIE-CHEATS

### Forsaken

Unser Leser Daniel Kuhn aus der Schweiz fand heraus, wie Sie den Gefahren, die in »Forsaken« auf Sie einstürmen, etwas gelassener entgegensehen können: Öffnen Sie mit einem Hex-Editor die Datei FORSAKENHW.EXE. Suchen Sie nach der Bytefolge »83c4085ec3664866«. Ersetzen Sie dann die 4866 durch 9090. Nun stehen Ihnen im Spiel immer fünf Leben zur Verfügung. Auch zwei Cheat-Codes für die bunte Ballerei halten wir für Sie bereit: Geben Sie in irgendeinem Menü »bubbles« ein, so ist der Cheat-Modus aktiviert.

**thefullmonty:** Erlaubt das Anwählen einzelner Level

**iamzeus:** Gott-Modus: Unverwundbarkeit, alle Waffen und unbegrenzt Munition

### Grand Theft Auto

Das Interesse an diesem Spiel scheint einfach nicht abzuflauen. Daher hier für Sie noch mal die Cheats im Überblick:

**itsgallus:** Alle Level, alle Städte

**iamthelaw:** Keine Polizei

**itcouldbeyou:** Sie erhalten die unglaubliche Summe von 999 999 999 Punkten

**suckmyrocket:** Alle Waffen und Panzerungen

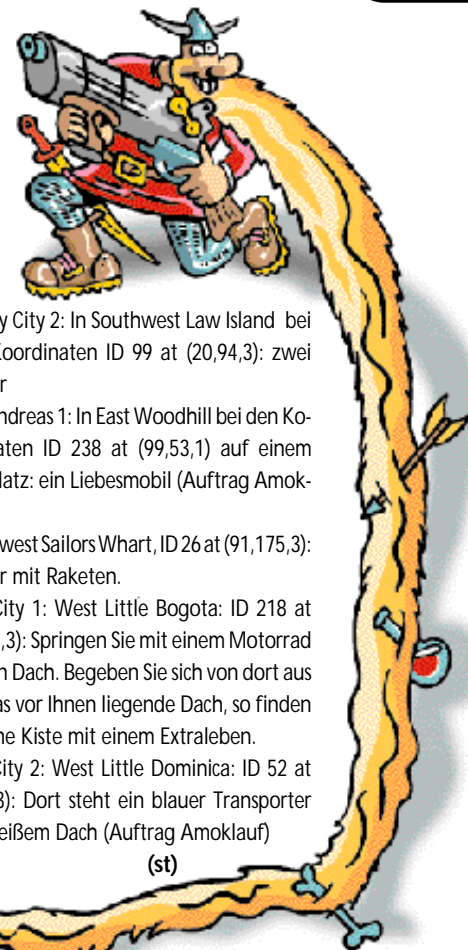
**itstantrum:** Unendlich Leben

**porkcharsui:** Diagnose Modus. Drücken Sie während des Spieles »C«, so erhalten Sie die Koordinaten Ihres momentanen Standortes

**iamgarypenn:** Die Ausdrucksweise wird recht rüde

**iamnotgarypenn:** Die derbe Sprache wird wieder abgeschaltet

Unser Leser Gregor Braun hat noch ein paar Tips für Sie herausgefunden: Nachdem Sie »porkcharsui« eingegeben haben (siehe oben), können Sie mit »C« Ihren Standort bestimmen. An bestimmten Koordinaten finden sich ein paar »Goodies«:



Liberty City 2: In Southwest Law Island bei den Koordinaten ID 99 at (20,94,3): zwei Panzer


San Andreas 1: In East Woodhill bei den Koordinaten ID 238 at (99,53,1) auf einem Parkplatz: ein Liebesmobil (Auftrag Amoklauf)

Northwest Sailors Wharf, ID 26 at (91,175,3): Panzer mit Raketen.

Vice City 1: West Little Bogota: ID 218 at (4,167,3): Springen Sie mit einem Motorrad auf ein Dach. Begeben Sie sich von dort aus auf das vor Ihnen liegende Dach, so finden Sie eine Kiste mit einem Extraleben.

Vice City 2: West Little Dominica: ID 52 at (1,79,3): Dort steht ein blauer Transporter mit weißem Dach (Auftrag Amoklauf)

(st)



# POPULOUS

## THE BEGINNING

Für eine gewisse Zeit Gott zu spielen, ist zumindest bei »Populous3« ein Vergnügen. Falls jedoch Probleme auftreten sollten, helfen Ihnen die von Christoph Reis aus Marburg erarbeiteten Strategien bestimmt weiter. Sie erfahren, wie Sie ihr Völkchen sicher durch die ersten 10 Missionen geleiten. Der zweite Teil der Lösung folgt dann im nächsten Heft.

### Allgemeine Tips:

- Bauen Sie zu Beginn einer Mission das eigene Dorf aus und vergrößern Sie den Stamm. Bauen Sie zu diesem Zwecke 4-5 Hütten und bekehren Sie die Wilden in der Umgebung des Dorfes. Wenn der Stamm angewachsen ist, bauen Sie die eigene Verteidigung in Form der Ausbildungshütten und Türme auf.
- Zum Bau einer Hütte reichen 2 Arbeiter. Diese bauen die Hütte schnell genug auf; wenn die Hütte fertig ist, ist noch ein Platz frei, damit sich die Bevölkerung vermehren kann.
- Türme erhöhen die Reichweite der eigenen Einheiten (Feuermagier, Priester und Schamanin) enorm. Errichten Sie deshalb immer an wichtigen Stellen Wachtürme, um den Reichweitevorteil auszunutzen. Besonders die Schamanin profitiert davon in erheblichem Maße. Um diese Türme zu schützen, können Krieger in deren Nähe patrouillieren.
- Um sich gegen die Invasion feindlicher Boote zu wehren, bauen Sie entlang der Küste eine Kette von Wachtürmen, die Sie mit Feuerkrieger besetzen.
- Achten Sie auf den Rauch, der aus einer Hütte steigt: Ist die Rauchfahne konstant, so ist die Hütte voll besetzt.
- Oft enthalten Steinköpfe und Gruften zum Sieg benötigte Sprüche und Gebäude. Besuchen Sie diese Orte deshalb so früh wie möglich mit Arbeitern oder der Schamanin.
- Achten Sie bei den Steinköpfen darauf, daß Sie immer genug Leute zum Beten

dorthin schicken (Rechtsklick auf deren Kopf).

- Lassen Sie ihre Krieger und Feuerkrieger immer von Priester begleiten. Dadurch werden sie vor der Bekehrung durch gegnerische Priester geschützt und ihre Priester können gleichzeitig versuchen, gegnerische Krieger zu bekehren. Priester können auch unsichtbare Krieger bekehren, sobald diese in Reichweite gekommen sind.
- Schicken Sie ihre Schamanin grundsätzlich bei jedem wichtigen Angriff mit. Das erste Ziel für sie ist die gegnerische Schamanin, danach unterstützt sie mit ihren Zaubersprüchen die eigenen Krieger. Sollte die gegnerische Schamanin sich jedoch, wie in einigen Missionen, in schwer bewachten Türmen verschanzten, zerstören Sie zuerst die Ausbildungshütten.
- Geben Sie ihrer Schamanin immer eine Leibwache aus vier Kriegern mit. So ist sie vor Angriffen geschützt. Heben Sie sich aber trotzdem mindestens einen »Insektenplage«-Spruch auf, damit Sie die Schamanin notfalls aus einer Notlage retten können.



Beschützen Sie Ihre Schamanin. Ohne ihre magischen Kräfte sind Sie verloren.



### Mission 1 – Die Reise beginnt

### Mission 2 – Drohende Dunkelheit

- Gebäude zerstören Sie am effektivsten, indem Sie die Bewohner mit dem »Insektenplage«-Spruch vertreiben und dann das Gebäude mit ihren Kämpfern stürmen.
- Um eine Mission zu beenden, müssen Sie nicht unbedingt alle Gebäude des Gegners zerstören. Es reicht aus, alle Angehörigen eines Stammes zu vernichten, da dann die Schamanin nicht wiederaufstehen kann.
- Sind ihre Hütten auf der höchsten Ausbaustufe angelangt, schicken Sie aus diesen Hütten ruhig 3 Arbeiter zur Ausbildung in die Krieger-, Feuerkrieger- oder Priesterhütten. Sind sie fertig ausgebildet, schicken Sie sie wieder zurück in die Hütten. So weiß der Gegner nicht, wieviele Krieger ihr Dorf verteidigen und Sie haben für einen Großangriff immer eine Reserve.
- Achten Sie immer auf ihre Spruchverwaltung. Deaktivieren Sie Sprüche, die Sie nicht mehr benötigen oder die schon voll aufgeladen sind. So laden sich die anderen Sprüche erheblich schneller auf. Vor Angriffen aktivieren Sie aber auf jeden Fall den »Blitz«-Spruch, auch wenn er voll aufgeladen ist. Dauert der Angriff nämlich länger, wird der oft benötigte Spruch wieder aufgeladen.

### Missionslösungen:

Falls nicht ausdrücklich ein anderes Missionsziel erwähnt ist, besteht Ihre Aufgabe immer darin, den gegnerischen Stamm zu besiegen.

Schicken Sie sofort 2 Arbeiter zu dem Steinkopf auf der eigenen Insel, die den »Brücken«-Spruch erbeten (zweimal genügt). In der Zwischenzeit bauen die übrigen Leute ein bis zwei Hütten. Mit dem »Brücken«-Spruch gelangt die Schamanin mit ein paar Arbeitern auf die Gruft-Insel. Nachdem die Schamanin die Wache erledigt hat, betet sie an der Gruft, ihre Begleiter an dem Steinkopf. Jetzt baut man die Kaserne. Bilden Sie dort 10 Krieger aus. Anschließend erfolgt der Angriff auf die Dakini Insel (wieder mit dem »Brücken«-Spruch). Die Schamanin tötet den gegnerischen Schamanen, die Krieger erledigen den Rest.

Während die Arbeiter daran gehen, daß Dorf auszubauen, geht die Schamanin zum Totem-Pfahl, um den Weg zu dem Steinkopf frei zu machen. Dort beten dann 2 Arbeiter, worauf die Schamanin den »Wirbelsturm«-Spruch erhält. Sind ca. 5 Krieger ausgebildet, beginnen Sie mit dem Angriff



Der Turm der gegnerischen Schamanin kann Ihren Angriffen nicht lange standhalten.

auf die Matak. Erstes Ziel ist der Wachturm, den Sie mit einem »Wirbelsturm« zerstören. Jetzt betet die Schamanin an der Gruft und wird dabei von den Kriegern bewacht. Sobald Sie den »Schwarm«-Spruch besitzen, geht der Angriff weiter. Nächstes Ziel für den »Wirbelsturm« ist die Kriegerhütte, damit der Gegner keine Krieger mehr ausbilden kann. Danach holen Sie aus dem eigenen Dorf Verstärkung herbei und beginnen den Angriff auf den Turm der Schamanin. Heben Sie sich hierfür einen »Wirbelsturm«-Spruch auf, dann ist auch das kein Problem.

Die Schamanin macht sich sofort auf den Weg zu dem Totempfahl. Dieser gibt den Weg zur Gruft frei, zu der Sie sofort die Schamanin schicken. So bekommen Sie die Priesterhütte, die Sie errichten, nachdem der Rest des Dorfes aufgebaut wurde (5-6 Hütten und die Kriegerhütte). Ist sie fertig, bilden Sie ca. 10 Krieger und 4 Priester aus. Zusammen mit der Schamanin rücken Sie auf das Dorf des Gegners vor, das nur schwach verteidigt ist, da die Chumari keine Krieger haben. Bei dem Angriff schalten Sie neben der Schamanin sofort die Priester aus, damit die eigenen Priester möglichst viele Arbeiter des Gegners bekehren. Das endgültige Erreichen des Missionszieles sollte Ihnen nun keine Schwierigkeiten mehr bereiten.

Eine gute Verteidigung ist in dieser Mission wichtig, da der Gegner oft angreift. Sie beginnen die Mission allerdings damit, die Schamanin zur Gruft in der Nähe des Startpunktes zu schicken. Sie erhalten den Wachturm. Da der Platz am Startpunkt zu klein ist, bauen Sie einen Turm an eine günstige Stelle (viel Platz und gute Sicht).

### Mission 3 – Krise des Glaubens

### Mission 4 – Vereinte Kräfte

Um diesen Turm bauen Sie das Dorf und die Verteidigung.

Als nächstes geht die Schamanin zu dem Steinkopf und holt den »Bekehren«-Spruch, den Sie auf die zahlreichen Wilden anwenden und so den Stamm vergrößern. Steht die Verteidigung (Krieger- und Priesterhütte und zwei Türme), schicken Sie die Schamanin zu der Gruft. Sobald sie den »Blitz«-Spruch hat, kann der Angriff auf das gegnerische Dorf beginnen.

Mit 10 Kriegern und ca. 4 Priestern beschäftigen Sie die Krieger des Gegners so lange, bis die Schamanin das Dorf zerlegt hat. Klappt das nicht auf Anhieb, bauen ein paar Arbeiter in Nähe des Dorfes der Chumara einen Turm, von dem die Schamanin ihr Zerstörungswerk ungestört fortsetzen kann.

#### Mission 5 – Der Tod kommt von oben

Dies ist die erste Mission, in der es nicht um die Vernichtung des anderen Stammes geht. Ihr Ziel ist es, innerhalb von 15 Minuten den Todesengel zu erreichen.

Die Schamanin wird von 4 Kriegern begleitet, mit denen sie sofort zu dem Totempfahl geht. Dieser aktiviert eine Landbrücke zur Insel mit den Krieger- und Priesterhütten. Jetzt geht ein Krieger zu dem Steinkopf auf der Insel mit den Hütten, ein weiterer Krieger zu dem anderen. Dadurch bekommt die Schamanin den »Bekehren«- und den »Brücken«-Spruch. So ausgerüstet geht sie zu dem Turm auf der Startinsel und stellt eine Landverbindung mit der Insel der Wilden her. Diese bekehrt sie und geht mit ihnen zu den Ausbildungshütten. Ignorieren Sie den Totempfahl auf der Insel. Sie bekommen dort nur ein Boot, dieses benötigen Sie aber nicht. Sind die Wilden ausgebildet (3 Priester, der Rest Krieger) sollte mit dem letzten Totempfahl die Landbrücke zu Insel der Roten aktiviert werden. Auf dem Weg zum Todesengel vertreibt die Schamanin einfach alle Gegner, indem sie einen »Schwarm« auf sie beschwört.



Der von Ihnen geschaffene Sumpf funktioniert hervorragend als Verteidigungsbarriere.



Noch gehört der Krieger dem Gegner an, doch dank der Hypnose wird er sich Ihnen bald für eine Weile anschließen.

#### Mission 6 – Brückenbau

Bei dieser Mission greifen erstmals zwei Gegner gleichzeitig an. Bauen Sie deshalb die Verteidigung des Dorfes so schnell wie möglich auf. Währenddessen vergrößert die Schamanin den Stamm, indem sie die zahlreichen Wilden bekehrt. Außerdem sollten Sie sich den »Sumpf«-Spruch holen, der in dem Steinkopf neben der Siedlung steckt.

Ist die Verteidigung stark genug, starten Sie die erste Offensive. Ziel ist der Steinkopf im Osten (vor dem Lager der Matak), der den »Hypnose«-Spruch enthält. Auf dem Rückweg »versumpfen« Sie den Übergang, so daß die grünen Angriffe erst einmal gestoppt sind. Im Lager angekommen, steigen Sie mit der Schamanin auf die Hügelkette, um den gelben Krieger, der vor dem Totempfahl Wache hält, zu »hypnotisieren«. Nun ist es kurze Zeit auf unserer Seite, was aber ausreicht, um den Pfahl zu aktivieren. Dies hat zur Folge, daß sich eine Landbrücke zwischen dem Matak- und dem Chamara-Dorf erhebt. Jetzt warten Sie, bis sich die beiden Stämme gegenseitig bekämpfen und zerstören dann ein Dorf nach dem anderen.

#### Mission 7 – Der unsichtbare Gegner

Zwei Dinge sind in dieser Mission wichtig für den Erfolg: Erstens muß der Aufbau des Dorfes sehr schnell gehen, da die Chumara oft angreifen und zweitens sollten Priester und Krieger im Verhältnis 1:1 ausgebildet werden, denn die Gelben haben denn »Unsichtbarkeits«-Spruch. Haben



### Mission 8 – Die kontinenta- le Teilung

Sie aber genug Priester, so erkennen diese die Gegner trotzdem und bekehren sie. Ansonsten ist es hier wie in den anderen Mission auch. Steht die Verteidigung, stellen Sie einen 20 Mann großen Angriffstrupp zusammen (10 Priester, 10 Krieger). Den schicken Sie zusammen mit der Schamanin zu dem Steinkopf (»Brücken«-Spruch nicht vergessen) und dann zu der Gruft. Jetzt wird entweder, wenn die eigene Truppe noch stark genug ist, das Dorf gleich verwüstet oder die Schamanin zieht sich zurück und zermürbt die Chumari mit unsichtbaren Kriegern und Priestern.

Die Dakini haben in dieser Mission zum ersten Mal Feuerkrieger. Der Gegner greift zwar oft an, aber meistens nur mit diesen Feuerkriegern, die einer kombinierten Priester/Krieger-Streitmacht nicht lange standhalten. Die Verteidigung des Dorfes ist daher kein größeres Problem. Es reicht aus, zwei Türme am Taleingang zu bauen und diese von ein paar Kriegern und Priestern bewachen zu lassen. So geschützt, besucht eine größer Gruppe aus Kriegern, Priestern und der Schamanin die zwei Steinköpfe.

Mit den neuen Sprüchen ausgerüstet, geht der Stamm in die Offensive: Ein Spähtrupp mit der Schamanin und einer größeren Zahl Krieger und Priester dringt zu der Gruft vor und erhält dort die Feuerkrieger-Hütte. Zurück im Lager werden sofort Feuerkrieger ausgebildet. Zusammen mit einer großen Anzahl von Feuerkriegern und den »Wirbelsturm«-Sprüchen, die Sie sich für diesen Angriff aufheben, ist es nicht schwer, das Dorf der Dakini dem Erdboden gleichzumachen.

Sie dürfen das Dorf nicht um den Kreis herum errichten, da es dort zu anfällig für Angriffe ist. Bauen Sie es auf der anderen Seite des Hügels, was auch den Vorteil hat, das es dort genug Holz gibt. Die ersten Angriffe der Gelben müssen Sie unbedingt abwehren, danach können Sie zu den zwei Steinköpfen im Süden gehen. Jetzt schaffen Sie im Norden einen Übergang (mit dem »Brücken«-Spruch) zum Gegner und greifen dann mit ca. 20 Leuten (Krieger, Priester und Feuermagier gemischt) das Dorf der Chumara, das vom Übergang aus im Süden liegt, an. Benutzen Sie ihre Krieger als Ablenkung. Die Hauptsache ist, daß die Schamanin die Gruft erreicht. Dort bekommen Sie das Bootshaus.

Haben Sie das erste Boot gebaut, fahren Sie mit der Schamanin und fünf Arbeitern zu der kleinen Insel mit den Wilden, die im Nordosten liegt. An dem Steinkopf be-



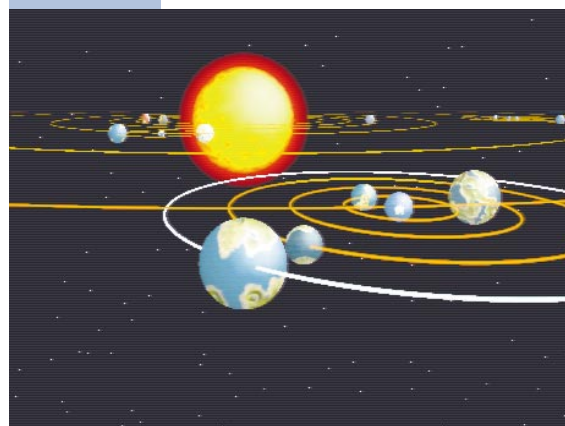
Für die ganz eiligen unter Ihnen: Dies ist der schnellste Weg zum Feind.

### Mission 10: Aus der Tiefe

kommen Sie einen »Erdbeben«-Spruch. Nun bilden Sie soviel Krieger, Priester und Feuermagier aus, daß Sie auf einen Angriffstrupp von 40 Leuten kommen. Mit denen stürmen Sie das Dorf der Chumara und sprechen an einer günstigen Stelle (dicht bebaut) das »Erdbeben«. Danach können Sie den Rest des Dorfes mit den »Wirbelsturm«-Sprüchen und Ihren Kriegern verwüsten.

Ihr Dorf versinkt sofort im Meer. Retten Sie die Schamanin und vier Priester auf das Boot. Fahren Sie zu der Insel mit dem Totempfahl. Beten Sie ihn an, worauf sich eine Insel aus dem Meer erhebt (ab jetzt haben Sie 7 1/2 Minuten Zeit). Dort können Sie Wilde bekehren, die die Kriegerhütte, die Feuerkriegerhütte und das Bootshaus reparieren. Danach bilden Sie soviel Krieger und Feuerkrieger aus, wie Sie können und bauen noch die benötigte Anzahl Boote. Mit den Booten geht es zurück zur Insel der Grünen. Dort gelandet, dürften Sie eigentlich, dank der Priester, keine Probleme haben. Gehen Sie mit zwei Leuten zu dem Totempfahl und schon versinkt das Dorf der Matak in den Fluten.

Sie haben sich 10 Missionen lang als erfolgreicher Gott bewiesen. Seien Sie gespannt auf die Lösung für die restlichen Missionen, die Sie in unserer nächsten Ausgabe lesen können. (st)



Die Hälfte der Welten haben Sie erobert, doch es liegt noch ein weiter Weg vor Ihnen!



Piraten zerstören wichtige Handelsrouten, Ihre Untertanen sind unzufrieden und das Missionsziel rückt in weite Ferne? Verzweifeln Sie nicht, unsere Komplettlösung bringt Sie sicher durch die herausfordernden Kampagnen des »Anno 1602«-Erweiterungssets »Neue Inseln, neue Abenteuer«.

Da die neuen Missionen wesentlich schwieriger sind als die Aufgaben des Hauptprogrammes, präsentiert Ihnen unser freier Mitarbeiter Philipp Schneider auf den folgenden Seiten die Lösungsstrategien für die 20 neuen Level. Zunächst haben wir aber ein paar taktische Tips für unerfahrene Seebären.

### Tips und Tricks

Damit der Aufbau einer florierenden Stadt gewährleistet ist, sollten Sie folgende Punkte beachten:

- Steuereinnahmen sind gerade am Anfang eine gute Schutz vor einer negativen Bilanz.
- Lassen Sie sich Zeit beim Aufbau und geben Sie Ihren Bürgern nicht sofort alle Güter, die diese fordern. Eine zu schnell expandierende Siedlung kann zu Engpässen führen.
- Bauen Sie Wohnhäuser immer in »zweimal-drei-Blöcken«.
- Im Idealfall sollte Ihre Startinsel über eine ausreichende Größe, 100 Prozent Anbaumöglichkeiten für Tabak und Alkohol sowie ein reiches Erzvorkommen verfügen. Goldadern sind zu Beginn nicht nötig, erweisen sich jedoch im späteren Spielverlauf als sehr willkommene Einnahmequelle.

• Sobald Sie sich etwas etabliert haben, ist eine Zweit- oder Drittinsel empfehlenswert. Dort bauen Sie Kakao sowie Gewürze an und sorgen durch Baumwoll-

#### Soldaten

plantagen für ausreichenden Kleidungs-nachschub.

Behalten Sie die neuen Features des Erweiterungs-Sets im Hinterkopf:

Sollten Sie ihre Soldaten im Kampfgetümmel aus den Augen verlieren, finden Sie diese mit Druck auf die M-Taste wieder. Wird eines Ihrer Schiffe versenkt, klicken Sie die auf dem Wasser schwimmenden Überreste an. Sie erfahren so, welche Güter Ihnen soeben verloren gingen.

Es genügt, wenn Sie nur ein (schwerbewaffnetes) Schiff zum Handel einsetzen. Sie sollten sich jedoch entscheiden, welches Ziel Sie im Moment im Auge haben. Aufbau und Warentausch sind zwei Optionen, welche extrem viel Zeit verschlingen und Ihre volle Aufmerksamkeit beanspruchen. Damit Ihnen keine übelgelaunten Freibeuter die Handelsrouten zerstören, rotten Sie zunächst mit einer kleinen Armee die Piratennester aus und versenken Sie anschließend die Piratenschiffe.

Der erfahrende Anno-Spieler kennt zwei Arten von Handel:

#### Sicherer Handel

Dieser Gütertausch ist am Anfang besonders empfehlenswert. Ganz zu Beginn können Sie sogar mit Holzüberschüssen Profit machen. Später verscherbeln Sie dann ein paar Tonnen einer wertvollen Ware (Alkohol, Tabak, Kakao oder Gewürz) an freie Händler und »bedürftige« Kontrahenten. Achten Sie jedoch darauf, immer ein paar Tonnen Luxusgüter als Reserve zu behalten, damit Ihre Untertanen nicht unzufrieden werden, falls ein Luxusgut unerwarteterweise (Dürre, Piraten) nicht in der gewohnten Menge zur Verfügung steht.

Sie möchten in möglichst kurzer Zeit möglichst viel Gold scheffeln? Dann ist diese Art des Warentauschs zu bevorzugen. Klappern Sie zunächst alle Inseln auf etwaige Vorkommen ab und suchen Sie sich

#### Riskanter Handel



### Auf halbem Wege

dann einen Mitspieler, welcher eine Ware in großen Mengen (minimal 20 Tonnen) verschreibt. Nun wird alles in den Laderaum gepackt und vor einer Insel geankert, welche gerade diesen Rohstoff benötigen wird. Im Idealfall kann man dann die gesamte Ladung verschachern und ist wieder um ein paar Goldstücke reicher.

## Auf zu neuen Ufern

### Mission 1

Besiedeln Sie die u-förmige Insel (auf der nordöstlichen Seite das in der Mitte liegende Eiland) und errichten Sie drei Holzfäller, drei Fischer und 24 Wohnhäuser (vier »zwei mal drei« Häuserblocks). Nun werden noch genügend Kapellen, drei Schaffarmen sowie eine Webstube gebaut, und dann gewartet, bis sich alle Pioniere zu Siedlern entwickelt haben. Drei Weingüter, drei Tabakplantagen und ein Tabakwarenhaus später, setzen Sie die Luxusgüter auf die Verkaufsliste. Rinderfarmen und Fleischer lösen die Fischer ab; zwei Holzfäller und eine Schaffarm werden abgerissen, um Land freizugeben. Haben sich durch Wirtschaft und Schule alle Siedler in Bürger verwandelt, ist es an der Zeit, den Gürtel der zweiten, großen Insel zu besiedeln. Dort lassen sich Gewürze und Kakao anbauen. Eine Kirche auf der Hauptinsel ersetzt die Kapellen, Badehaus, Arzt und Feuerwehr bringen Ihre Bewohner schließlich zu Aristokraten.

### Mission 2

Dieser Auftrag ist denkbar einfach: Besiedeln Sie zunächst eine Insel mit den Vorkommen Tabak und Alkohol nach dem gewohnten Prinzip. Ein zweites Eiland wird bebaut, sobald die Bewohner nach Kakao und Gewürzen fragen. Tauschen Sie zwischen den einzelnen Inseln durch eine Flotte von drei bis vier Handelsschiffen die nötigen Waren aus und verschreiben Sie den Rest an freie Händler.

### Mission 3

In dieser Mission dürfen Sie gleich drei Ziele erfüllen: Zwei Inseln müssen über mindestens 1500 Einwohner, davon 1000 Aristokraten, verfügen und der blaue Spieler muß besiegt werden.

Besiedeln Sie gleich zu Beginn das große Kakao-Gewürz-Eiland nordöstlich und errichten Sie auf Ihrer Hauptinsel eine Schule, einen Steinbruch, einen Arzt und zwölf neue Wohnhäuser. Warten Sie, bis alle Einwohner zu Bürgern aufgestiegen sind und pflanzen Sie auf der Zweitinsel Kakao- sowie Gewürzfelder an. Locken Sie Siedler

### Harte Zeiten

mit etlichen Wohngelegenheiten (circa 24 Hütten) an. Tauschen Sie zwischen Ihren Inseln Tabak, Alkohol, Gewürze und Kakao. Suchen Sie sich eine feine Goldader und produzieren Sie neben Schmuck auch Kleidung durch Baumwollfelder. Haben Sie insgesamt 3000 Aristokraten, stampfen Sie ein großes Heer aus Kanonieren aus dem Boden und überfallen Sie den blauen Spieler. Drei bis vier Angriffswellen später dürfte auch dieser Auftrag erledigt sein.

### Mission 4

Besiedeln Sie die Insel wie gewohnt mit 36 Wohnhäusern, bestehend aus zwei mal drei Blöcken und erheben Sie Ihre Untertanen zum Bürger-Status. Nach Ausbau der Infrastruktur machen Sie sich an die Aushebung einer gewaltigen Kanonier-Armee. Eventuell anfallende Kosten werden mit dem Verkauf von Gebrauchsgütern und einer Steigerung der Einwohnerzahl gedeckt. Attackieren Sie zunächst die sechs Geschütztürme auf dem Landweg. Anschließend vernichten Sie mit Kriegsschiffen die an der Küste stationierten Türme. Mit vereinter Land- und Seemacht vertreiben Sie Ihren ehemaligen Handelspartner aus dieser Welt.

## Traue nur Dir selbst

### Mission 5

Errichten Sie Ihr Kontor auf dem größten Eiland der nordwestlichen Inselgruppe. In der patentierten zwei-mal-drei-Block-Bauweise schaffen Sie ein kleines Paradies und erwirtschaften Tabak und Alkohol. Es gilt 1500 Aristokraten anzulocken. Die Güter Kakao und Gewürze werden von freien Händlern oder Kontrahenten gekauft. Handelnde Schiffe stattdessen Sie mit Kanonen aus, um sich der Piraten zu erwehren.

### Mission 6

Gleich zu Beginn belädt man seinen Kutter mit etwas Holz, Ziegel sowie Werkzeug und schippert auf das nordöstliche, leicht quadratische Stück Land zu, welches über eine Goldader verfügt. Geschwind sind die Handwerks- und Wohngebiete auf den Hauptinseln ausgebaut und Gold abgeschürft. Um 100 Tonnen des Edelmetalls zu lagern, muß ein größeres Kontor her. Sind die finanziellen Mittel gesichert, kann zum Angriff mit Kanonieren und schwer bewaffneten Kriegsschiffen auf die feindlichen Ländereien geblasen werden.

### Mission 7

Da es schier unmöglich ist, die große und fein verteidigte Insel im Nordosten zu stürmen, wählt der kluge Strategie das un-

### Selbstüberwindung

### Verblendung

### Der Dieb

### Jedem sein Eiland

### Der Schein trügt

scheinbare Fleckchen Erde im Westen. Schnell ist ein Landeplatz gefunden, die Truppe einmarschiert und ein Kontor errichtet. Nachdem Sie eine große Siedlung erbaut haben, ist eine Schiffswerft und eine Truppenproduktionsstätte der Grundstein Ihres Triumphes. Nun heißt es Kanoniere sammeln, quer über den Ozean paddeln und die feindliche Trutzborg einnehmen. Es sind unzählige Angriffswellen notwendig, bis der Gegner auf die Knie fällt.

## Pirata

### Mission 8

Schnappen Sie sich Ihre Kähne und schippern Sie auf die beiden großen Inseln im Nordwesten zu. Nehmen Sie diese ein und ziehen Sie zwei Kontore hoch. Nun krallt man sich seine Armee und versucht einen Spieler vollständig auszurotten. Es kann durchaus nicht schaden, im Anschluß den schwach verteidigten Städten der beiden anderen Siedler große Schäden zuzufügen. Nun besinnen Sie sich auf einen gemütlichen Aufbau, züchten eine große Armee und holen zum finalen Schlag aus.



Diese Stadt hat sich offensichtlich schon auf Ihren Besuch vorbereitet. Rechnen Sie nicht mit einem freundlichen Empfang!

### Mission 9

Sie besiedeln das mittig-nördliche Eiland, welches über Eisenerz, Tabak, Alkohol und ein Eingeborenendorf verfügt. Eine zweite Landmasse mit den Vorkommen Gewürz und Kakao ist schnell gefunden. Auf der Hauptinsel schaffen Sie ein einen kleinen Garten Eden für 1000 Aristokraten und eine große Burg. Mit einer Armee aus Kanonieren und Kriegsschiffen landen Sie auf fünf weiteren Eingeboreneninseln und hinterlassen dort Schutzkräfte. Nun kann es den bitterbösen Widersachern an den Kragen gehen.

### Mission 10

Gleich zu Beginn vernichtet man den gelben Spieler in der Mitte der Landkarte und bemüht sich dann auf der größten Ihrer

## Zerbrecht das Monopol

drei Inseln um den Aufbau einer Landarmee sowie mehreren Kriegsschiffen. Stöbern Sie die Piratennester auf und besuchen Sie dann Ihre Gegenspieler.

## Feindliche Nachbarn

### Mission 11

Da Sie direkt vor einem Fleckchen Erde starten, welches über 100 Prozent Wein und Tabak verfügt, nehmen Sie dies gleich ein. Sehen Sie sich nach einem Eiland mit den Gütern Kakao und Gewürzen um. Ziehen Sie ein Dörflein hoch und pflegen Sie Ihre Einwohner, bis Sie 1000 Aristokraten Ihr Eigen nennen. Nun stampft man eine stattliche Armee aus dem Boden, bezwingt den hinterlistigen Ausbeuter (blau) und die Piraten und verhilft mit Gütern und Geld seinem Kompagnon zu Reichtum und Macht.



Haben Sie sich erstmalig bis zu einer solchen Entwicklungsstufe »hochgesiedelt«, ist der Rest der Mission meist ein leichtes Unterfangen.

### Mission 12

Dieser Auftrag ist ebenso schwer wie langwierig. Eine Siedlung wird hochgezogen, Armeen ausgehoben und der blaue Spieler angegriffen. Letztes Unterfangen ist durchaus nicht einfach zu bewältigen, da der blaue Kontrahent über eine gut ausgebaute Verteidigung verfügt. Mit schweren Kriegsschiffen und Kanonieren sind mehrere Angriffswellen vonnöten, bis auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen ist.

### Mission 13

Es wartet ein wahrhaft herrschaftlicher Titel auf Sie. Dieser muß jedoch erst verdient werden. Auch wenn es zunächst den Anschein hat, als könnten Sie mit Ihrer Flotte den Feind gleich besiegen, ist dies unmöglich. Abermals muß eine Siedlung aufgebaut werden, um die militärischen Kräfte entscheidend zu verstärken.

Stürmen Sie dann mit Ihrer Armee Sie das feindliche Eiland (blau) und dringen Sie durch die Schleuse in die Hauptstadt ein. Geschütztürme werden dem Boden gleich gemacht und die Krieger an Land gesetzt, um das Schloß zu vernichten. Ein schweißtreibender Kampf, welcher sehr langwierig ist.

## Neues Imperium

## Ernennung zum Kaiser

## Die Rache

## Der Retter

## Suche nach Frieden



Goldrausch

Gewürzmonopol

Gefährliches Fahrwasser

Veni, vidi, vici



Die Befestigungsanlagen dieses Herrschaftssitzes sind durchaus respektinflößend. Diese Stadt sollten Sie trotz Ihrer mächtigen Kampfflotte nicht direkt angreifen. Ohne starke Armee ist diese Trutzburg nicht einzunehmen!

## Der Magnat

### Mission 14

Eine Insel mit einem Eingeborenendorf, 100 Prozent Tabak sowie Weintrauben und einem Erzvorkommen ist schnell gefunden. Flugs wird eine Siedlung aus dem Boden gestampft und eine kleine Armee aufgebaut. Sammeln Sie 50 Tonnen Schmuck und besiegen Sie zunächst die Piraten, dann Ihren Erzfeind.

### Mission 15

Dieser Auftrag ist langwierig und nicht besonders spannend. Stürzen Sie sich auf die nächstbeste Insel, bauen Sie eine Stadt auf und besiedeln Sie danach alle anderen Inseln, um dort Gewürzplantagen zu bauen. Der Feind muß gegebenenfalls zur Aufgabe genötigt werden.

### Mission 16

Was für eine feine Mission! Sie starten mit einem unglaublich großen Reich, welches zunächst besonders in Sachen Verteidigung ausgebaut werden muß. Schiffe werden mit ausreichend Kanonen bestückt und gegebenenfalls durch größere ersetzt. Die geforderte Anzahl von 6500 Einwohnern sollte eigentlich schnell erreicht werden. Um Verluste zu decken, empfiehlt es sich, die im Übermaß vorhandenen Waren (Tabak, Alkohol, Gewürz und Kakao) an Händler zu verkaufen.

## Im Auftrag des Königs

### Mission 17

Es ist nicht gerade leicht, mit Ihrer relativ geringen militärischen Macht eine Insel zu stürmen. Sie müssen dies jedoch trotzdem schaffen. Landen Sie auf dem nordöstlichen Eiland und errichten Sie einen Kontor auf der westlichen Flußseite. Schnell werden nun Wohnhäuser gebaut bis 300 Einwohner eingezogen sind. Stellen Sie sich mit Ihren Kontrahenten gut (Tribute

Um jeden Preis

Sintflut

Platzmangel

zahlen), um mit dem »riskanten Handel« (siehe Tips) die erforderlichen 500 Goldstücke Handelsbilanz zu erzielen.

### Mission 18

Beginnen Sie mit einem Angriff auf die südlichste Insel. Dort attackieren Ihre Schiffe zunächst die Geschütztürme, das Kontor und sorgen dann für einen Mauerfall. Nun dürfen die Truppen landen und dem Gegner den Garaus machen, wobei kräftige Hilfe von Seeseite empfehlenswert ist. Sie errichten ein Kontor und bauen eine schöne Siedlung für 800 Kaufleute.

### Mission 19

Ein wahrhaft einfacher Auftrag. Zwar wurden fast alle Inselbauten komplett zerstört, jedoch kümmern Sie sich schon bald liebevoll um den Anbau von Alkohol, Tabak, Gewürz und Kakao. 1000 Aristokraten in Ihre Siedlung zu locken ist ein leichtes Unterfangen. Wesentlich schwieriger wird es, die positive Handelsbilanz von 500 Goldstücken zu erreichen. Hierfür müssen Sie wertvolle Rohstoffe an freie Händler verschern, da der Handel mit Mitsiedlern in dieser Mission nicht möglich ist.

### Mission 20

Siedeln Sie zunächst auf der mittigen Insel. Ziehen Sie eine florierende Siedlung hoch. Es ist äußerst empfehlenswert, eine zweite Insel zeitgleich zu bebauen, da die einzig mögliche (südlich) schon vom Gegner besetzt ist. Auf dieser Insel stehen Ihnen jedoch noch genügend freie Flächen zur Verfügung. Mit ein paar Bestechungsgeldern (Tributzahlungen) verhindern Sie einen Krieg. Haben Sie zwei glorreiche Städte erschaffen, steht Ihrem Sieg nichts mehr im Wege.

Wir gratulieren! Sie haben sich tapfer durch die Ihnen auferlegten Aufgaben gekämpft. Freuen Sie sich nun auf den Abspann, im dem Ihnen als Belohnung noch einmal einige Szenen Ihres Lebens und Wirkens in der Welt von Anno 1602 gezeigt werden.

(ps/st)



Sie haben sich als würdiger Herrscher erwiesen. Genießen Sie nun ihren wohlverdienten Lebensabend inmitten Ihrer angehäuften Reichtümer.

## Caesar 3

Sie wollen Grünanlagen bauen, die eine übermäßige Anziehung auf Ihre Bürger ausüben und für den Bau der Gärten auch noch jede Menge Gold einstreichen? Mit einem kleinen Trick werden auch so ausgefallene Wünsche bald Realität:

Im Verzeichnis von Caesar 3 (englische Version) befindet sich die Datei C3\_MODEL.TXT. In ihr werden unter anderem die Kosten und die Attraktivität eines Hauses festgelegt. Öffnen Sie diese Datei. Die entscheidenden Werte sind die Zahlen in Klammern. Die erste Zahl zeigt die Kosten an, die beim Bau entstehen, die zweite Zahl steht für die Attraktivität des Hauses.

Der Bau eines normalen Hauses kostet Sie 10 Denari. Geben Sie nun statt der »10« eine »20« ein, werden Ihnen bei jedem Hausbau 20 Denari gutgeschrieben. Wenn Sie die zweite Zahl recht hoch ansetzen, ist das Gebäude für die Bürger so attraktiv, daß kein anderes Gebäude einen unangenehmen Einfluß nehmen kann, außerdem hat das Haus einen positiven Einfluß auf die Wohngegend.

Im zweiten Abschnitt der Datei finden sich unter der Rubrik »All houses« die Parameter, die bestimmen, unter welchen Voraussetzungen ein Haus in die nächste Ausbaustufe aufsteigt. Die erste Zahl in Klammern gibt an, wann sich eine Behausung zurückentwickeln wird. Der niedrigste hier mögliche Wert ist eine »- 99«. Geben Sie diesen ein, wird sich das Haus auch bei unangenehmster Nachbarschaft nicht zurückentwickeln. Die zweite Zahl gibt den Attraktivitätsgrad an, ab dem ein Haus sich entwickelt.

Mit der dritten Zahl stellen Sie schließlich die Wahrscheinlichkeit dafür ein, daß ein Haus sich zurückentwickelt. Je höher die Nummer, desto wahrscheinlicher fällt das Gebäude in eine vorangegangene Entwicklungsstufe zurück. Je niedriger die nächsten Zahlen angesetzt werden, desto kleiner ist die benötigte Anzahl an den jeweiligen Einrichtungen

bis zum Erreichen der nächsten Entwicklungsstufe. Die weiteren Zahlen stehen für:

- Zahl 4: Wasserversorgung
- Zahl 5: Religion
- Zahl 6: Erziehung (je niedriger die Zahl, desto weniger Tempel werden verlangt).
- Zahl 7: Steht dieser Wert auf 0, so kann sich das Haus nicht zurückentwickeln
- Zahl 8: Barbier
- Zahl 9: Bäder
- Zahl 10: Gesundheitseinrichtungen
- Zahl 11: Nahrungsversorgung
- Zahl 12: Keramikwaren
- Zahl 13: Olivenöl
- Zahl 14: Möbel
- Zahl 15: Wein

Jonglieren Sie ein bißchen mit den Werten; Sie können zum Beispiel Arbeiterviertel bauen, die Ihre Bürger anlocken, und daneben ein Kolosseum, für dessen Bau Sie mal eben 3000 Denari erhalten. Anmerkung: Dieser Cheat funktioniert mit der englischen Version, in der deutschen Version sollte die Datei analog benannt sein.

## Colin McRae Rally

Sie möchten nächtliche Rallyefahrten und Nebeltouren erleben, während Ihr Beifahrer die Kontrolle über den Wagen besitzt? Aber bitte sehr, mit diesen Codes ist das alles kein Problem.

Geben Sie diese Worte statt des Spielernamens ein. ertönt dann ein: »Aktiviert«, ist der Cheat aktiv.

Cheat:	Wirkung:
DARKSIDE	Sie befahren die Strecken nachts. Achten Sie auf das kleine rote Ufo, das am Himmel schwebt.
BACKAGAIN	Sie befahren alle Strecken vom Ziel zum Start.
FREEWAY	Alle Rallystrecken werden freigeschaltet.
PASSEDOUT	Ihr Beifahrer erhält die Kontrolle über den Wagen.
WHITEOUT	Nebel wabert über den Strecken.
CHOIRBOY	Ihr Beifahrer spricht mit lustig hohem Stimmchen.
ROCKETMAN	Ihr Antrieb verstärkt sich gehörig.
ALIENGOO	Ihr fahrbarer Untersatz erfährt eine Wandlung.

## Lode Runner 2

Ist Ihnen dieses Geschicklichkeitsspiel an der einen oder anderen Stelle ein wenig zu schwer? Verfügen Sie nicht über eine ausreichende Lebensanzahl? Dann helfen Ihnen diese Codes mit Sicherheit weiter. Drücken Sie während des Spieles die Escape-Taste. Sie gelangen in das Spielmenü. Dort tippen Sie »glazed donut« ein. Es ertönt Gelächter. Anschließend drücken Sie die folgenden Tasten: F4: Sie werden in den nächsten Level transportiert. Sie müssen dazu aber bereits einmal teleportiert worden sein. F3: Sie springen einen Level zurück. Alt F12: Sie erhalten bei jedem Druck fünf Leben zusätzlich. Maximal sind 99 Leben möglich (siehe Bild).

Alt 8: Sie erhalten zehn Bomben jedes Typs.

Alt K: »Beach Ball«-Power-up

Alt I: »Inviso«-Power-up

Alt T: »Morph«-Power-up

Alt B: »Cloak«-Power-up



## F-16 Multirole Fighter und Mig-29 Fulcrum

Drücken Sie »T« und geben Sie dann ein:

Cheat:	Wirkung:
you got what i need big gulp	Unbegrenzter Munitionsvorrat
youre here forever	Flugzeug wird nachgetankt
damn that corner	Unverwundbarkeit
chiliburger paperairplane	Absturz ist unmöglich
	Flugzeug wird repariert
	Papierflugzeug

## DethKarz

Tippen Sie die Cheats im Hauptmenü ein:

Cheat:	Wirkung:
itsasmallworld	Alle Wagen
kcolnu	Alle Strecken
zrakhted	Alles freigeschaltet



## Klingon Honor Guard

Wenn Sie sich das Spiel vereinfachen oder einfach nur ein paar ungewöhnliche Situationen erleben wollen, probieren Sie doch ein paar dieser Cheats aus. Drücken Sie einmal die TAB-Taste, dann geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat:	Wirkung:
allammo	Sie haben volle Munition.
behindview1 behindview0	Externe Sicht Schaltet die normale Sicht wieder ein.
hideactors	Alle Monster, Waffen und Gegenstände werden unsichtbar.
showactors	Bringt Monster, Waffen und Gegenstände wieder hervor.
fly	Flugmodus, zu aktivieren durch Druck auf die Leertaste; nochmalige Eingabe schaltet ihn wieder aus.
god	Gott-Modus, wird durch nochmalige Eingabe wieder deaktiviert.
invisible0	Unsichtbarkeit aktiviert.
invisible1	Unsichtbarkeit wird deaktiviert.
suicide	Ihre Spielfigur begeht Selbstmord.
slomo number	Einstellen der Spielgeschwindigkeit (1 ist normal)
killpawns	Alle Monster werden beseitigt.
summon item	Anfordern einer Waffe oder eines Gegenstandes.

Wenn Sie die Bedienoberfläche des Spiels aufgerufen haben (mit **U**), geben Sie folgendes ein:

summon klingons. item  
Für item können Sie folgendes einsetzen:  
Daktagh (Waffe 1)  
Disruptorpistol (Waffe 2)  
Disruptorrifle (Waffe 3)  
Assaultdisruptor (Waffe 4)  
Spinclaw (Waffe 5)  
Grenadelauncher (Waffe 6)  
Rocketlauncher (Waffe 7)  
Sithhar (Waffe 8)  
Particlecannon (Waffe 9)  
Batleth (Waffe 10)  
Cipherkey  
Genetickey  
Palmkey  
Passcardkey  
Retinalkey

Combatarmor  
Combatgoggles  
Communicator  
Gagh  
Tricorder  
Vacsuit

## Centipede 3D

Geben Sie in einem Spiel-Level untenstehende Cheats ein und drücken Sie RETURN:

Cheat:	Wirkung:
wimp	Schaltet Gott-Modus an und aus.
getalife	Zusatzleben
goto	Der momentane Level gilt als beendet.
fly	Flugmodus an und aus.
pede	In der Nähe wird ein Centipede erschaffen.
robot	Bewegung und Feuer sind automatisiert bis der Spieler sich bewegt und feuert.
normal	Spielgeschwindigkeit
normal	
slow	Spielgeschwindigkeit langsam
sloww	Mit den folgenden
slowww	Cheats wird die Spielgeschwindigkeit immer
slowwww	weiter herabgesetzt.
dload	Das Spiel wird abgebrochen, Sie landen auf Ihrem Windows-Desktop.

## X-Files: The Game

Ihnen reichen die Speichermöglichkeiten nicht aus? Drücken Sie »Shift« und klicken Sie auf die Laden/Speichern-Icons, um das normale »Datei speichern«-Fenster von Windows zu öffnen. Nun haben Sie ausreichend Speichermöglichkeiten.

Umgehen der Paßwortabfrage:  
Klicken Sie an Willmores Rechner mit der rechten Maustaste auf das »O« im Wort »Welcome«, um die Paßwortabfrage zu umgehen.

## Spearhead

Um bei Spearhead Unsichtbarkeit zu erlangen, halten Sie während des Spielens S, P, E, A, R, H und drücken die Backspace-Taste.

## O.D.T.

Wenn der Code akzeptiert wird, hören Sie ein Signal. Geben Sie im Hauptmenü folgendes ein:



Cheat:	Wirkung:
LACRIMOSA	Nach dem Starten eines neuen Spiels und der Auswahl eines Charakters erscheinen neue Menüs, die Ihnen die freie Anwahl des Levels und des Sektors erlauben.
SOPHIA	Fügt Sophia den spielbaren Charakteren hinzu.
KARMA	Fügt Karma den spielbaren Charakteren hinzu.

Drücken Sie ESCAPE für das Pausenmenü. Dann geben Sie ein:

Cheat:	Wirkung:
XUL	Volle Energie.
JBB	Volle Kapazität bei allen vier Waffen.
MUMU	Ihre Erfahrung wird maximiert.
ALEX	Sie besitzen 50 Leben.
CACHOU	Volle Energie, volle Erfahrung, 50 Leben.

## Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer

Ihnen ist in der Anno-Welt noch nicht genug Leben? Dann sorgen Sie doch selbst für etwas Abwechslung: Haben Sie einen Marktplatz mit zugehörigem Jongleur gebaut, platzieren Sie einfach noch einen Marktplatz direkt gegenüber. Wenn Sie Glück haben, erscheint hier ebenfalls ein Jongleur. Stehen sich die beiden gegenüber, hat es den Anschein, als ob sie sich die Kugeln gegenseitig zuwerfen.



Jetzt richtig wählen:

PC PLAYER ohne CD-ROM,  
mit CD-ROM oder  
mit CD-ROM und Vollversion!



PC PLAYER gibt's jetzt für jeden Geschmack. Von der Heft-only-Edition für Papierpuristen über PC PLAYER plus mit der CD voller Demos, Videos und Patches bis hin zu Gourmet-Ausgabe PC PLAYER Super plus, jeden Monat mit einer neuen Vollversion auf der zweiten CD. Trotz aller Unterschiede – in einem stimmen die drei vollkommen überein: unbestechliche Spieltests, knackige Hardwaretips und natürlich die ultimativen Lösungshilfen. Klingt gut? Dann testen Sie PC PLAYER doch einfach drei Monate lang und sparen dabei fette 50%. Wie? Einfach Coupon ausfüllen und ab die Post.

Mit PLAYER'S GUIDE –  
dem Tips & Tricks-Extra zum  
Herausnehmen!



#### PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT

**JA,** ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben wie angekreuzt. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil! (PC PLAYER 6,- DM pro Heft statt 7,- DM; Jahresabopreis 72,- DM; Studentenabo 62,- DM; PC PLAYER plus: 18,90 DM pro Heft statt 12,80 DM; Jahresabopreis: 129,60 DM; Studentenabo 110,40 DM; PC PLAYER Super plus: 19,90 DM pro Heft statt 12,80 DM; Jahresabopreis: 202,80 DM; Studentenabo 174,- DM). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld frei bezahlt, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

- ☐ 3x PC PLAYER für 10,- DM ☐ 3x PC PLAYER plus mit CD-ROM für 20,- DM!  
☐ 3x PC PLAYER Super plus mit 2 CDs für nur 30,- DM!

Name, Vorname

Adresse, Str.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erbitte ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

**Widerrufgarantie:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20,

80452 München widerrufen. Die Widerruffrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs meiner Bestellung. Zur Wahrung der

Frei gemäß der nachträglichen Abänderung des Widerrufs, bis fünf Tage nach dem Datum des Widerrufs.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen an 089/200 281 22 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.

CP971



**HERAUSGEBER**  
Martin Aschoff  
**CHEFREDAKTEUR**  
Raif Müller

**STELLV. CHEFREDAKTEUR**  
Manfred Doy (md)  
verantwortlich im Sinne des Presserechts

**REDAKTION**  
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),  
Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash),  
Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

**FREIE MITARBEITER**  
Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch (hf), Thomas Köglmayr (tk),  
Markus Krichel, Heinrich Lenhardt (hl), Philipp Schneider (ps),  
Volker Schütz (vs)

**CHEFIN VOM DIENST**  
Susan Sablowski

**REDAKTIONSASSISTENZ**  
Stefanie Kuller

**LAYOUT UND GRAFIKEN**  
Journalsatz GmbH

**TITEL**

Artwork: Funsoft/Softgold  
Gestaltung: Journalsatz GmbH

**FOTOGRAFIE:** Josef Bleier

**GESCHÄFTSFÜHRUNG**  
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

**ANSCHRIFT DES VERLAGS**  
WEKA Consumer Medien GmbH  
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing.  
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,  
Internet: www.pcplayer.de

**VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTIEB**  
Helmut Grünfeldt

**ANZEIGENVERKAUF**

Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)  
International Account Managers

Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84-58; Fax: (0 81 04) 66 84 59  
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:

Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,  
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewicz, (0 81 21) 95-1273,  
Markenartikel: Christian Buch, (0 81 21) 95-1106

Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,  
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

**ANZEIGEN-DISPOSITION**

Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

**PRODUKTIONSLEITUNG**

Martin Stephan

**DRUCKVORLAGEN**

Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

**VERTRIEBSLEITUNG**

Gabi Rupp

**VERTRIEB**

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG  
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

**DRUCK**

Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,  
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

**Multi-Cover® ges. geschützt**  
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

**ISSN-Nummer** 0943-6693 (PC Player); 1435-2591 PC Player Plus,  
1435-8100 PC Player Super Plus

**SO ERREICHEN SIE UNS:**

**Abonnementverwaltung**  
PC Player Abo-Verwaltung, CS3, Postfach 140220, 80452 München  
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122

**Abonnementpreise:**

Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)

DM 202,80 (PC Player Super Plus)

Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,- (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)

DM 174,- (PC Player Super Plus)

Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 86,- (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)

DM 226,80 (PC Player Super Plus)

Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.

**Bankverbindung:** Postbank München, BLZ 700 100 80, Konto: 405 541 807

**Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,- (PC Player);

ÖS 1020,- (PC Player Plus); ÖS 1596,- (PC Player Super Plus); Alpha Buchhandels GmbH,

Neusitzgasse 112, A-1070 Wien; Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

**Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: 12 Ausgaben

sfr 72,- (PC Player); sfr 129,60 (PC Player Plus); sfr 202,80 (PC Player Plus)

Trail & Co, Industriestrasse 14, CH-6285 Hiltiswil

Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

**Einzelheftbestellung:**

PC Player Leserservice, CS3, Postfach 14 02 20, 80452 München

Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 28 122

Bestellung nur per Bankinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Für unerwartet eingelangte Manuskripte und Daten sind keine Kosten für den Verlag zu übernehmen. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit

der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die gezielten gezielten Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen,

ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte

Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige

Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete

Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

# Wir werden Ihnen das Fürchten lehren

**Neu!**

**DRACULAS**  
**GROSSES**  
**VAMPIRLEXIKON**



ÖS 398,- SFr 45,-  
DM **49,95**

Alles - wirklich alles - was es zum Thema Vampire Wissenswertes gibt, ist auf dieser CD! Deutschlands führender Vampir-Experte Arno Löb hat ein umfassendes Werk zu Vampir-Literatur, -Filmen, -Theaterstücken, -Musicals, -Opern und -Musik zusammengestellt, in dem der Wissensdurstige findet, was er begehrt. Bissige Filmausschnitte, Bilder, Fotos, Musik und Songs schaffen ein multimediales Lexikon, in dem das "Blättern" einfach Spaß macht.

## Draculas großes Vampirlexikon

ISBN 3-7723-8641-5

DMV/Franzis-Verlag GmbH

Gruber Straße 46a

85586 Poing

Tel.: 08121/951-444

Fax 08121/951-697

Computerserv. 106004, 2214

http://www.franzis.de

**DMV**  
SOFTWARE

# JAHRESINHALT

# 1998

Knapp 350 Spieletests mit Sonderseiten, interessante Hardware und Tips & Tricks in Hülle und Fülle – das alles haben Sie letztes Jahr in PC Player gelesen. Diese Auflistung hilft Ihnen bei der gezielten Suche nach einem bestimmten Artikel.

## ■ SPIELETESTS

Spiel	Wertung	Ausgabe	Seite	Spiel	Wertung	Ausgabe	Seite	Spiel	Wertung	Ausgabe	Seite
101. Airborne in Normandy	20	11/98	180	Breaker	36	10/98	141	F-16 & MiG-29	80	11/98	140
32 Ultra Pinball – Lost Continent	69	1/98	162	Civ 2: Fantastic Worlds	79	1/98	198	F22 ADF	82	1/98	114
Actua Golf 2	72	5/98	99	Civilization 2 Multiplayer	85	8/98	129	F22 Total Air War	85	11/98	132
Actua Ice Hockey	70	5/98	96	Clash	17	7/98	117	F-22 Raptor	81	1/98	122
Actua Soccer 2	72	1/98	146	Close Combat 2	62	1/98	98	Fallout	85	1/98	194
Addiction Pinball	70	3/98	107	Colin McRae Rally	94	10/98	82	Fields of Fire	43	11/98	224
Actua Tennis	36	12/98	202	Comanche Gold	85	7/98	104	FIFA 98 – Die WM-Qualifikation	89	1/98	124
Adidas Power Soccer	22	8/98	151	Combat Flight Simulator	81	12/98	152	Fighter Pilot	37	12/98	192
Adrenix	54	9/98	86	Commandos	85	7/98	84	Fighting Force	71	5/98	136
Age of Empires: Aufstieg Roms	80	12/98	210	Conflict FreeSpace	84	8/98	138	Final Fantasy 7	88	8/98	114
Air Warrior 3	55	3/98	100	Creatures 2	65	10/98	142	Final Impact	28	6/98	145
Airline Tycoon	59	10/98	140	Croc	81	3/98	60	Final Liberation	61	2/98	166
Earth	46	9/98	106	Curse of Monkey Island, The	89	1/98	78	Firewall	9	11/98	221
Andretti Racing	46	1/98	110	Cyberstorm 2 Corp Wars	48	8/98	156	Flight Unlimited 2	74	2/98	142
Anno 1602	82	5/98	128	Cyberswine	46	8/98	135	Flying Saucer	65	5/98	121
Anno 1602 Missions-CD	83	12/98	178	Daggerfall: Battlespire	62	2/98	170	Formel 1 '97	72	4/98	92
Anstoss 2: Verlängerung	75	4/98	104	Dark Colony: The Council Wars	39	4/98	113	Forsaken	85	5/98	84
Apollo 18	17	11/98	178	Dark Omen	76	4/98	78	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	90	6/98	122
Arcade's Greatest Hits:				Dark Reign Missions-CD	81	5/98	133	Frogger	68	1/98	160
The Midway Collection 2	69	4/98	106	Dark Rift	63	4/98	112	Fünfte Element	58	11/98	228
Area-D	19	1/98	159	Days of Oblivion	12	5/98	95	Game, Net & Match	71	7/98	90
Air Command	58	5/98	114	Deadlock 2	62	5/98	110	Genetic Evolution	39	11/98	213
Army Men	73	7/98	88	Deathtrap Dungeon	72	7/98	76	Get Medieval	54	10/98	127
Ashes to Ashes	15	11/98	220	Deer Stalker	20	11/98	227	Gex 3D	83	7/98	96
Autobahn Raser	43	7/98	116	Defiance	22	1/98	99	GNAP	59	2/98	159
Balance of Power	78	2/98	102	Delta Force	80	12/98	212	Golden Goal 98	68	8/98	150
Balls of Steel	63	2/98	172	Descent to Undermountain	46	3/98	98	Golf 98 Edition	74	6/98	120
Barrage	52	11/98	226	Dethkarz	80	12/98	156	Golf Pro, The	71	5/98	92
Battleground 6	60	1/98	178	Diablo: Hellfire	74	1/98	158	Grab des Pharao	41	3/98	111
Battleground 7	54	1/98	178	Die by the Sword	78	5/98	94	Grand Prix 500cc	78	12/98	160
Battleground 8	65	1/98	178	Die by the Sword Missions-CD	71	12/98	190	Grand Prix Legends	84	11/98	118
Battlezone	90	4/98	72	Dilbert's Desktop Games	27	3/98	90	Granny	27	3/98	106
Beast Wars	51	8/98	135	Dogday	38	2/98	154	Great Battles of Caesar	58	5/98	116
Birthing	46	2/98	156	Dominion: Storm over Gift 3	75	8/98	122	Half-Life	92	12/98	126
Black Dahlia	56	5/98	112	Drilling Billy	42	1/98	164	Halls of the Dead	61	5/98	101
Blade Runner	80	1/98	94	Droiyon	47	8/98	128	Hang Sim	60	11/98	178
Blasters	26	2/98	103	DSF Baseball pro 98	63	1/98	150	Hannibal, The Great Battles of	67	1/98	168
Bleifuss Rally	75	1/98	152	DSF Football pro 98	56	1/98	150	Hardball 6	78	7/98	109
Bob Squish	22	1/98	164	DSF Football Manager 98	40	8/98	130	Hardwar	66	10/98	128
Bonn Ouvert	52	11/98	225	Dune 2000	74	9/98	72	Heart of Darkness	70	8/98	142
Buccaneer	55	1/98	166	Dunkle Manöver	73	4/98	82	Heavy Gear	83	1/98	84
Bug Riders	45	4/98	156	Dynasty General	83	11/98	170	H.E.D.Z.	70	11/98	152
Bundesliga Manager 98	70	10/98	134	Earth 2140 Missions-CD	76	5/98	135	Herrscher der Meere	63	1/98	176
Bundesliga 99	63	12/98	216	Eastern Front Mission Pack 1	75	7/98	109	Hexen 2 Missions-CD	81	5/98	100
Burnout	26	6/98	105	Echelon	37	10/98	145	Hexplode	73	6/98	112
Bust-a-Move 2	68	4/98	108	Emergency – Fighters for Life	67	6/98	104	Hopkins FBI	41	8/98	130
Byzantine – The Betrayal	67	10/98	144	Eques	30	12/98	180	House of the Dead	37	8/98	137
C & C: Sole Survivor	63	2/98	198	European Air War	84	12/98	148	Hugo – Wild River	14	6/98	113
Caesar 3	83	12/98	118	Expedition zur Titanic	53	12/98	202	i Panzer 44	63	6/98	119
Carmageddon Splat Pack (deutsch)	69	1/98	91	F/A 18 Korea	64	2/98	144	iF/A-18E	72	10/98	122
CART Precision Racing	80	3/98	74	F1 Racing	90	1/98	104	iF-22	77	5/98	138
Castrol Honda Superbikes	69	8/98	157	F-15	79	6/98	146	Incoming	65	5/98	90



Spiel	Wertung	Ausgabe	Seite	Spiel	Wertung	Ausgabe	Seite	Spiel	Wertung	Ausgabe	Seite
Incubation Missions-CD	82	5/98	134	Pax Corpus	19	8/98	145	Star Wars Monopoly	69	1/98	200
Indy Racing	59	7/98	116	Pax Imperia 2 - Eminent Domain	74	1/98	172	Starcraft	88	6/98	84
Israel Air Force	82	11/98	136	Peron	17	9/98	107	Starcraft: Insurrection	50	11/98	224
I-War	74	1/98	130	Perry Rhodan:				Starfleet Academy Missions-CD	67	6/98	142
Jack Nicklaus 5	82	3/98	82	Brücke in die Unendlichkeit	57	3/98	72	Starship Titanic	68	6/98	140
Jazz Jack Rabbit 2	58	4/98	85	Perry Rhodan: Operation Eastfront	68	3/98	64	Stealth Reaper 2020	25	4/98	154
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	84	4/98	96	Pilgrim	64	1/98	182	Steel Panthers 3	53	1/98	170
Jet Fighter Fullburn	125	10/98	59	Pink Panther und die Zauberformel	68	4/98	159	Stratosphere	68	9/98	112
Jet Moto	76	4/98	100	Plane Crazy	64	6/98	129	Streets of SimCity	31	2/98	104
John Sinclair: Evil Attacks	39	6/98	144	Planet Blupi	30	1/98	190	Subspace	70	3/98	156
Johnny Herberts Grand Prix	68	9/98	92	pod: Back to Hell	74	2/98	162	Suit, The	8	2/98	163
Journeyman Project 3	77	2/98	150	Police Quest SWAT 2	66	9/98	80	Super Match Soccer	59	6/98	126
Judge Dredd Pinball	38	9/98	111	Politica	61	2/98	152	Survival	21	12/98	180
Kick Off 98	38	1/98	148	Populus 3	83	12/98	142	TA: Battle Tactics	70	9/98	84
KKND 2	76	7/98	78	Powerboat Racing	67	4/98	98	Takeru	37	2/98	158
KKND Xtreme	59	2/98	92	Premier Manager 98	60	10/98	143	Tamagotchi	35	3/98	94
Klingon Honor Guard	70	10/98	100	Pro Pilot	67	8/98	136	Tanarus	34	4/98	204
Knights and Merchants	77	10/98	112	Pro Pinball: Big Race USA	71	12/98	176	Team Apache	70	8/98	120
Korea	66	5/98	139	Prost Grand Prix	38	7/98	114	Tellurian Defence	38	10/98	120
Last Bronx	73	4/98	110	Puzz 3D	9	1/98	200	Temijun	48	9/98	82
Leisure Suit Larry's Casino	68	9/98	158	Queen: The Eye	60	1/98	182	Tender Loving Care	79	6/98	116
Liberation Day	77	4/98	94	Racing Simulation 2	89	11/98	124	Tenka	29	3/98	96
Lode Runner 2	72	12/98	204	Rage of Mages	72	10/98	126	Tennis Manager	28	6/98	130
Longbow 2	86	1/98	118	Railroad Tycoon 2	81	12/98	132	Test Drive 4	68	2/98	98
Lords of Magic	79	2/98	146	Reah	50	11/98	168	Tiger Woods 99	76	11/98	130
M 1 Tank Platoon 2	83	5/98	102	Reap, The	75	1/98	186	Tiny Trails	34	7/98	89
M.A.X. 2	80	9/98	62	Rebel Moon Rising	27	2/98	85	Titanic	32	9/98	87
Madden NFL '98	76	1/98	144	Rebellion	63	6/98	94	TOCA	64	1/98	112
Madden NFL 99	80	12/98	182	Red Baron 2	80	2/98	138	Tom Clancy's Rainbow Six	80	11/98	214
Maya Slayer	37	1/98	189	Red Sea Operations	78	9/98	98	Total Annihilation:			
Man of War	32	6/98	99	Redline Racer	74	5/98	122	Core Contingency	82	6/98	98
Maximum Force	48	4/98	155	Rent-A-Hero	72	12/98	184	Tribal Rage	58	8/98	127
Mayday	68	10/98	136	Return Fire 2	51	12/98	188	Triple Play 99	77	6/98	121
MechCommander	83	8/98	146	Revenge of Arcade	62	10/98	138	Twisted Metal	65	4/98	158
Men in Black	55	1/98	156	Riana Rouge	19	5/98	113	Ubik	67	4/98	90
Metalizer	58	6/98	100	Ring des Nibelungen	71	11/98	166	Ultimate Race	79	2/98	100
Micro Machines V3	74	6/98	132	Rising Lands	62	3/98	88	Unreal	87	8/98	106
Might & Magic 6	68	6/98	106	Riverworld	52	12/98	200	Uprising	79	1/98	90
Missing in Action	74	9/98	90	Robo Rumble	74	8/98	154	Urban Assault	67	10/98	118
Monopoly WM-Edition	68	6/98	127	Sabre Ace: Konflikt über Korea	63	1/98	192	V 2000	83	11/98	144
Monster Truck Madness	61	6/98	118	Sanitarium	67	8/98	126	Vangers	40	9/98	110
Montezuma - Der Fluch der Azteken	55	2/98	153	Search and Rescue	54	4/98	153	Virtual Chess 2	49	11/98	225
Motorcross Madness	69	10/98	106	Sega Rally Racing (für MMX)	67	3/98	115	Vlad Tepes Dracula	38	4/98	116
Motorhead	77	6/98	138	Sega Touring Carts	68	3/98	78	Wallstreet Trader 98	67	7/98	108
MS Baseball 3D	55	9/98	89	Semper Fi	28	5/98	97	War Games	72	9/98	108
My Friend Koo	58	3/98	113	Sensible Soccer: Die WM-Edition	67	6/98	128	War Wind 2	70	2/98	174
NBA Action 98	78	3/98	80	Sentient	40	4/98	157	Warbreeds	62	4/98	114
NBA Live '98	88	1/98	140	Sentinel Returns	74	8/98	152	Warhammer	66	12/98	194
Need for Speed 3	80	11/98	114	Seven Kingdoms: Ancient Adversaries	73	8/98	145	Warlords 3: Darklords Rising	59	9/98	83
Netstorm	69	1/98	188	Seven Wars	35	4/98	116	Wing Commander:			
NHL 99	91	11/98	174	Shadow Master	37	2/98	169	Prophecy	85	2/98	86
NHL Open Ice	65	2/98	164	Shanghai Dynasty	76	3/98	92	Wing Commander:			
N.I.C.E. 2	81	12/98	166	Shogo	74	12/98	208	Secret Ops	82	11/98	108
Nightlong	70	11/98	160	Sign of the Sun	21	2/98	84	Winter Race 3D	29	2/98	165
Nightmare Creatures	69	3/98	112	Ski Racing (DSF Ski)	62	4/98	102	World Wide Rally	11	2/98	162
Nitro Riders	83	5/98	106	Skull, The	13	2/98	163	Worlds League Soccer	76	7/98	110
Nuclear Strike	50	1/98	184	Small Soldiers	65	9/98	88	Wrecking Crew	44	9/98	98
O.D.T.	71	11/98	156	Soda Offroad Racing	53	2/98	160	X-Car - Experimental Racing	33	1/98	154
Oddworld: Abe's Oddysee	85	1/98	194	Soldiers at War	60	6/98	131	X-COM: Interceptor	75	7/98	70
Of Light and Darkness	70	6/98	110	Sonic R	69	12/98	206	Xenocracy	70	7/98	92
Operation Art of War	75	9/98	102	Spearhead	69	11/98	222	X-Files: The Game	69	8/98	104
Ostfront	18	2/98	173	Spec Ops	74	6/98	114	You don't know Jack	73	3/98	114
Outwars	54	6/98	143	Spellcross	49	11/98	229	Z: ExpansionSet	56	2/98	167
Overseer	77	5/98	124	Sports TV: Boxing	50	11/98	220	Zeus	27	10/98	120
Pandemonium 2	79	3/98	108	Star Trek Pinball	59	4/98	109	Zombiville	17	4/98	157
Panzer Commander	66	7/98	98	Star Trek: The Game Show	61	5/98	109	Zork: Grand Inquisitor	78	1/98	128

## ■ NEWS

Spiel	Ausgabe	Seite
101 Airborne	10/98	86
A.I. Alien Intelligence	8/98	32
Actua Soccer 3	9/98	54
Adrenix	5/98	66
Air Warrior 3D	1/98	29
Alien Earth	5/98	66
Anachronox	10/98	86
Ancient Conquest	11/98	96
AOE: Rise of Rome	10/98	84
Apache/Havoc	5/98	68
Apache/Havoc	12/98	104
Apollo 18	4/98	48
Armor Command	2/98	42
Ashgan	9/98	50
Autobahn Racer	5/98	64
Axis & Allies	10/98	82
Babylon 5	11/98	96
BAJA 1000	7/98	53
Baldur's Gate	3/98	48
Blade	9/98	50
Blood 2	6/98	67
Bundesliga Manager	7/98	58
C & C 2: Das Kombinat	5/98	70
Carmageddon 2	12/98	104
Castrol Honda Superbike	7/98	60
Ceremony of Innocence	4/98	54
Colin McRae Rally	7/98	60
Comanche Gold	5/98	68
Command & Conquer:Commando	2/98	40
Commandos	4/98	52
Commandos	5/98	72
Conquest	3/98	21
Dark Reign 2	12/98	103
Dark Secrets	8/98	94
Deadlock 2: Shrine Wars	1/98	34
Deathtrap Dungeon	5/98	70
Der Sinn der Software	5/98	71
Descent 3	8/98	31
Descent: Freespace	4/98	50
Dethkarz	11/98	94
Die by the Sword	2/98	40
Dungeon Keeper 2	12/98	102
Earthworm Jim 3	9/98	52
EBT Tank	1/98	38
Emergency	1/98	38
European Air War	9/98	51
F-15	4/98	44
F-16 MRF	10/98	82
F22 Total Air War	10/98	81
Falcon 4.0	2/98	44
Fallout 2	11/98	96
Fighter Squadron	12/98	106
Fighters Legends	7/98	56
Fighting Steel	6/98	70
Fifth Element	9/98	50
Flying Saucer	1/98	30
Formel 197	3/98	53
Freelancer	3/98	22
Front Line Fighters	4/98	58
Game, Net & Match	3/98	48
Game, Net & Match	5/98	68
Giants	8/98	32
Gothic	5/98	72
Gothic	10/98	80
Grab der Pharaonen	1/98	34

Grand Prix 500cc	6/98	72	Sensible Soccer	1/98	30
Grand Prix 500cc	10/98	84	SimCity 3000	4/98	51
Grim Fandango	6/98	64	Sonic R	10/98	86
Guardians	6/98	66	Sports TV: Boxing	10/98	59
Hellfire	3/98	48	Star Trek Pinball	3/98	50
Heretic 2	6/98	64	Star Trek: Captain's Chair	2/98	50
Heretic 2	12/98	106	Star Trek: Encyclopedia	2/98	50
Highway Knight	3/98	20	Star Trek: First Contact	1/98	28
Hopkins FBI	6/98	73	Star Trek: Secret of Vulcan Fury	3/98	30
IF/A-18 Carrier Strike Fighter	3/98	50	Starfleet Command	8/98	30
Incoming	4/98	86	Stonekeep 2	8/98	31
Incubation: Mission Pack	4/98	48	Stratosphere	7/98	58
Jack Nicklaus 5	1/98	29	Su-27 Flanker 2.0	1/98	34
Jagged Alliance	4/98	52	Team Apache	6/98	70
Jagged Alliance	7/98	58	Tellurian Defence	9/98	54
KKND 2	3/98	50	Tex Murphy: Overseer	2/98	42
Klingon Honor Guard	9/98	52	The Core Contingency	4/98	46
Knights and Merchants	7/98	54	The Other Dimension	7/98	62
Knights and Merchants	9/98	49	Thunder Brigade	12/98	103
Lady, Mage and Knight	2/98	46	Toca 2	12/98	104
M 1 Tank Platoon 2	2/98	44	Tomb Raider 3	12/98	106
M.A.X. 2	2/98	40	Tomb Raider Director's Cut	5/98	74
Malkari	5/98	64	Tonic Trouble	4/98	87
Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	42	Total Heaven	6/98	73
Mayday	6/98	72	Trappeser	7/98	53
MechCommander	6/98	66	Tunguska	4/98	48
Megapack 8	1/98	39	Ubik	3/98	50
Messiah	1/98	29	Ultima-Collection	4/98	56
Messiah	5/98	52	V2000	9/98	50
Metalizer	9/98	70	Vangers	4/98	52
Metro-Police	7/98	60	Villa Miramar	11/98	96
Microsoft Gamestack	5/98	34	Virtual Springfield	4/98	54
Might & Magic 6	5/98	68	War of the Worlds	1/98	35
Moto Racer 2	7/98	60	Wargasm	12/98	107
Motorhead	5/98	72	Wing Commander Secret Ops	10/98	84
MS Combat Flight Simulator	9/98	52	World League Soccer	5/98	66
Mysteries Of The Sith	2/98	46	X	10/98	81
N.I.C.E. 2	4/98	52	X-COM: Interceptor	6/98	66
N.I.C.E. 2	6/98	70	Xenocracy	4/98	46
NHL 99	10/98	82	X-Files: The Game	7/98	54
Nitro Riders	4/98	44	X-Files: Unrestricted Access	6/98	74
Oddworld: Abe's Exoddus	5/98	66	Xtreme Machine	5/98	64
Oddworld: Abe's Exoddus	11/98	96	Yosemite-Sierras neues Label	7/98	36
Omnikron	11/98	94	Zeus	8/98	94
Outrage	9/98	54			
Panzer Commander	5/98	70			
Panzer Elite	7/98	53			
Pizza Syndicate	6/98	73			
Portal of Praevus	4/98	48			
Poseidon	11/98	94			
Powerboat Racing	2/98	42			
Powerstrike	7/98	62			
Powerstrike	12/98	104			
Prince of Persia	7/98	56			
Pro Pilot	2/98	46			
Pro Pilot 99	12/98	102			
Project Two	7/98	62			
Prost Grand Prix	6/98	72			
Quake 3 Arena	12/98	102			
Rage of Mages	9/98	54			
Rainbow Six	6/98	67			
Rainbow Six	10/98	80			
Redline Racer	4/98	46			
Rent-A-Hero	9/98	51			
Rise O.T. Shadowhand	3/98	50			
Robo Rumble	4/98	46			
Robo Rumble	7/98	54			
Scars	9/98	50			

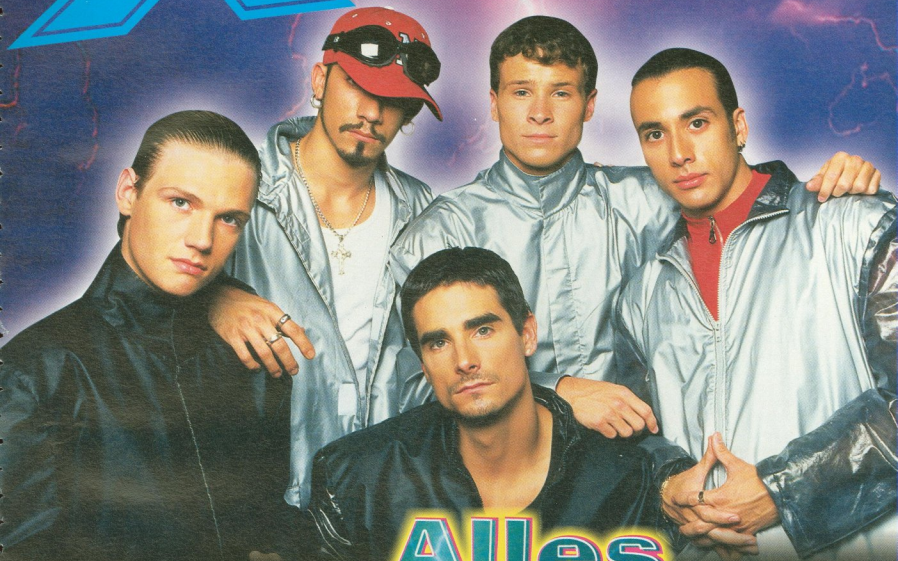
## ■ PREVIEWS

Spiel	Ausgabe	Seite
Activation	10/98	52
Age of Empires 2	4/98	28
Aliens Online	4/98	200
Alpha Centauri	3/98	36
Asheron's Call	5/98	172
Baldur's Gate	5/98	45
Baldur's Gate	9/98	28
Battlezone	1/98	24
Battlezone	3/98	34
Bundesliga 99	10/98	78
Caesar 3	8/98	24
Civilization: Call to Power	9/98	40
Command & Conquer 3 - Tiberian Sun	4/98	24
Daikatana	7/98	40
Dark Project	7/98	50
Diablo 2	2/98	24
Dominion: Storm over Gift 3	2/98	42
Drakan	12/98	92
Dune 2000	3/98	19
Dune 2000	5/98	62



**POPCORN**

**Xtra!**



**Alles  
über die  
dramatische  
BOYBAND-  
BOYBAND-KRISE!**

**Heft 12/98 ab 4.12. im Handel!**

Extreme Warfare	6/98	55	Wargames	5/98	58	MMS 230	11/98	264	39
Fallout 2	5/98	44	Warzone 2100	12/98	82	Monitore: Fachbegriffe-Lexikon	6/98	176	
Fallout 2	9/98	42	Wing Commander - The Movie	2/98	36	Montego A3D Xstream	9/98	147	71
FIFA 99	11/98	56	Wing Commander Secret Ops	9/98	38	MS-Sidewinder 3D Pro Plus	2/98	189	
Fighter Pilot	11/98	74	Wizardry 8	4/98	22	Number Nine: Ticket to Ride IV	9/98	137	
Final Fantasy 7	3/98	29				PC-Aufrüstung	11/98	252	
Force Commander	6/98	44				PCI 338-A3D	9/98	147	54
Forsaken	3/98	44				ProSound PV-730	7/98	175	41
Frankreich 98	5/98	26				Prozessor AMD K6-2	9/98	139	
Gabriel Knight 3	4/98	34				Prozessoren	3/98	134	
Gangsters	6/98	58				Prozessoren: Lexikon der Fachbegriffe	3/98	139	
Giants	10/98	58				Quadral SAM 45 und SAM Sub 100	4/98	194	70
Global Domination	7/98	52				Real 3D Starfighter	5/98	165	85
Godzilla	8/98	186				Sidewinder Force Feedback Lenkrad	11/98	267	84
Gothic	12/98	86				Sidewinder Force Feedback Wheel	10/98	177	
Grand Prix 500cc	4/98	38				Sidewinder Freestyle Pro	11/98	266	80
Grand Touring	12/98	98				Sonic Impact	7/98	175	46
Half-Life	4/98	35				Soundblaster Live	12/98	238	88
Heart of Darkness	5/98	57				Strike Fighter Series Throttle	11/98	264	70
Heart of Darkness	6/98	48				Terasound A3D PCI	9/98	147	40
Hexple	5/98	57				Thrustmaster Attack Throttle	6/98	177	71
Hothouse	12/98	88				Thrustmaster Elite Rubber Pedals	6/98	177	75
iF/A - 18E CSF	6/98	52				Union Reality Gear	12/98	249	68
King's Quest 8	4/98	30				V 4 Racing Wheel	12/98	249	48
Lands of Lore 3	6/98	36				Verbal Commander	10/98	176	64
Larry's Kino	4/98	31				Voodoo 2 1st keine Hexerei	7/98	173	
Leisure Suit Larry's Casino	7/98	186				Voodoo 2: Erste Daten	1/98	206	
LMK	5/98	30				Wicked 3D	11/98	250	
Lord of the Clans	2/98	32				Windows 98	9/98	148	
Machines	3/98	46				Windows 98 Beta 3	5/98	166	
Malikari	6/98	52				WS-950 (Lautsprecher)	9/98	146	64
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	9/98	48				Xlerate	7/98	175	71
Mankind	12/98	90				Xterminator	11/98	266	73
Middle Earth	12/98	60							
Myth 2: Soulblighter	12/98	78							
NBA Live 99	11/98	60							
Need for Speed 3	10/98	68							
Pizza Syndicate	10/98	62							
Planescape	5/98	46							
Populous - The Beginning	7/98	44							
Railroad Tycoon 2	7/98	26							
Railroad Tycoon 2	10/98	78							
Requiem	12/98	66							
Return Fire 2	5/98	60							
Return to Kronor	12/98	74							
Riverworld	6/98	62							
Seeker - The Story of Mimb	11/98	70							
Sentinel Returns	5/98	54							
Siedler 3	10/98	64							
SimCity 3000	5/98	40							
Sin	4/98	40							
Sin	12/98	70							
Space Circus	5/98	56							
Starship Troopers	9/98	156							
TA: Core Offensive	5/98	24							
Talonsort	9/98	44							
Theocracy	6/98	54							
Tomorrow never dies	4/98	24							
Turok 2 - Seeds of Evil	8/98	36							
Ubi Soft	10/98	74							
Ultima 9: Ascension	5/98	48							
Ultima 9: Ascension	11/98	64							
Ultima Online: The Second Age	11/98	65							
UltraCorps	5/98	172							
Ultrafighter	6/98	54							
Unreal	5/98	52							
Vangers	6/98	54							
Völker	8/98	28							

## ■ BUDGETS & SPIELESAMMLUNGEN

Spiel	Ausgabe	Seite
Best of Games: Volume 1	11/98	100
Gold Games 3	11/98	99
Silver Games 1	11/98	99
The Full Wargame	12/98	108

## ■ VOLLVERSIONEN

Spiel	Ausgabe	Seite
Das schwarze Auge 2	10/98	43
F-15 Strike Eagle 3	6/98	11
Fallen Haven	7/98	13
Fantasy General	12/98	43
Indiana Jones 4	2/98	11
Master of Magic	9/98	11
Monkey Island 2	1/98	14
Pro Pinball The Web	11/98	43
Railroad Tycoon	8/98	10
Transport Tycoon	5/98	11

## ■ HARDWARE

Thema	Ausgabe	Seite	Wertung
3Dfx-Karten: Fachbegriffe-Lexikon	2/98	186	
AGP-Schnittstelle	3/98	140	
Aircraft Control Panel	10/98	176	85
Bose Acoustimass	4/98	194	90
CBC Mission Controller	11/98	267	25
CD-Brenner	4/98	188	
CH Racing System	8/98	179	69
Creative Labs Encore Dxr 2	5/98	163	75
Creative Voodoo 2	5/98	164	93
Cyberman 2	6/98	177	58
Cyborg Stick 3D Digital	11/98	267	83
Diamond Monster 3D 2	4/98	192	92
DirectX 6.0	10/98	162	
DSS 350	11/98	264	56
DVD: Fachbegriffe-Lexikon	8/98	177	
DVD-Laufwerke	8/98	168	
EWS 64 S	10/98	176	81
F1 Sim	8/98	179	86
F1 Sim Compact	8/98	179	71
Flightboard F598-AC1	9/98	146	59
Hardware-Hitliste	12/98	236	
Hardware-Kauf tips	9/98	135	
HELLfire	11/98	266	69
HELLfire Beast	9/98	137	
Intel Celeron	10/98	164	
Intel Pentium II	10/98	165	
Interact Aerospace Gamma	4/98	194	40
Jet Leader 3 D	7/98	174	79
Kauf tips des Jahres	1/98	208	
Logitech Cordless Desktop	9/98	146	68
Matrox Millennium G 200	9/98	136	
Metabyte Wicked 3 D	12/98	249	94
Microsoft Natural Keyboard elite	7/98	174	58
Microsoft WheelMouse	7/98	174	71
Miro Highscore 3D	6/98	165	94
Miro Highscore Pro	9/98	138	

## ■ HW-VERGLEICHSTESTS

Thema	Ausgabe	Seite	Wertung
Lenkräder im Vergleich	1/98	210	
Destiny	1/98	210	40
Interact V 3	1/98	211	30
Thrustmaster Formula 1	1/98	212	80
Thrustmaster Formula T2	1/98	211	60
Thrustmaster GP 1	1/98	212	70
3Dfx-Karten	2/98	182	
Diamond Monster 3D	2/98	184	75
Hercules Stingray 128/3D	2/98	184	69
Maxi Gamer 3Dfx	2/98	183	80
Miro Highscore 3D	2/98	184	82
Orchid Righteous	2/98	183	76
PC-Lenkräder	3/98	142	
Fanatec Les Mans	3/98	142	85
Ultra Racer	3/98	142	78
Vortex 3D	3/98	142	59
Soundkarten	3/98	143	
Creative Labs SB AWE 64 Value	3/98	143	90
Guillemot Sound 64 Dynamic 3D	3/98	143	80
Terratec Soundsystem Base 64	3/98	143	76
Voodoo-Zugabe	3/98	144	
Diamond Monster 3D	3/98	144	80
Intergraph Intense 3D	3/98	144	72
Jazz Adrenalin Rush 3D	3/98	144	67
CD-Brenner	4/98	178	
Cyberdrive	4/98	185	53
HP CD-Writer	4/98	184	70
Mitsumi	4/98	183	60
Plasmon CDR 480	4/98	181	70
Plexstor Plexwriter	4/98	180	68



Sony CDR-928E	4/98	179	51
TEAC	4/98	182	82
<b>3D-Karten</b>	<b>5/98</b>	<b>156</b>	
Diamond Viper v330	5/98	160	87
Elsa Victory Eraser	5/98	160	87
Elsa Winner 2000 Office	5/98	159	83
Graphics Blaster Extreme	5/98	159	65
Jazz Multimedia Outlaw 3D	5/98	160	84
Matrox	5/98	157	45
Matrox Millennium	5/98	158	38
Matrox Mystique 220	5/98	158	38
Number Nine Revolution	5/98	158	88
STB Velocity 128	5/98	159	87
TL Xpert @ play	5/98	157	79
VideoLogic Apocalypse 3D	5/98	157	25
<b>Monitore</b>	<b>6/98</b>	<b>166</b>	
Elsa Ecco Office	6/98	171	74
Hitachi CM630E1	6/98	171	73
Iiyama Vision Master Pro	6/98	170	73
Goldkustard Studioworks 99T	6/98	172	67
Maxdata Belina 106090	6/98	174	61
*** Maxdata Belina 107035	6/98	171	87
Miro D1795F	6/98	168	82
Mitsubishi Diamond 72	6/98	168	67
Mitsubishi Diamond Pro 67TXV	6/98	168	70
Samsung Syncmaster 500TFT	6/98	174	78
Samsung Syncmaster 700b	6/98	172	84
*** Samsung Syncmaster 700p Plus/98	6/98	172	87
Siemens Nixdorf MCF 3511 TA	6/98	174	75
Viewsonic P775	6/98	168	80
Vobis Highscreen MS 17S	6/98	170	76
Vobis Highscreen MS 195D	6/98	174	63
<b>Voodoo-Beschleunigerkarten</b>	<b>7/98</b>	<b>168</b>	
Diamond Monster (Voodoo 1)	7/98	170	
Hiscore 1 (Voodoo 1)	7/98	171	
Hiscore 2 (Voodoo 2)	7/98	171	
Maxi Gamer (Voodoo 1)	7/98	169	
Maxi Gamer 2 (Voodoo 2)	7/98	169	
Monster 2 (Voodoo 2)	7/98	170	
<b>DVD-Laufwerke</b>	<b>8/98</b>	<b>168</b>	
Toshiba DVD SO-M1102	8/98	170	60
Guillemot Maxi DVD Theater	8/98	171	71
Creative Labs PCI-DVD Encore DXR2	8/98	172	71
Philips DRD 5200	8/98	173	69
Hitachi GD-2000	8/98	174	66
*** Pioneer DVD-A02	8/98	175	74
<b>Programmierbare Joysticks</b>	<b>9/98</b>	<b>140</b>	
*** CH F-16 Combatstick	9/98	142	79
*** CH F-16 Fighterstick	9/98	142	87
CH Gamestick 14	9/98	142	63
Gravis Firebird 2	9/98	143	63
Logitech Wingman Extreme Digital	9/98	143	70
Quickshot 3D Striker	9/98	143	48
Saitek	9/98	144	81
Thrustmaster F-16 FLCs	9/98	144	78
Thrustmaster F-22 Pro	9/98	144	83
Thrustmaster Millennium	9/98	145	57
<b>CD-ROM-Laufwerke</b>	<b>10/98</b>	<b>168</b>	
Asus CD-5340	10/98	171	73
Cyberdrive 321 D-N	10/98	170	61
LG-Electronics RC 8328	10/98	171	71
Mitsumi FX320S	10/98	173	66
*** Nec CDR 3000	10/98	172	85
Philips PCA 363CD	10/98	174	70
Pioneer DR-A04S	10/98	172	38
Samsung CD-Master 32E	10/98	170	77
Sony CDU701	10/98	174	55

Teac CD-532E	10/98	173	60
3D-Grafikkarten	12/98	240	
Diamond Viper 550	12/98	242	86
*** Elsa Erazor 2	12/98	241	86
Elsa Victory 2	12/98	245	77
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	12/98	246	80
Hercules Terminator Beast	12/98	245	76
Matrox Millennium	12/98	244	69
Matrox Mystique G200	12/98	244	65
Miro Highscore Pro	12/98	246	73
Number Nine Revolution IV	12/98	247	55
STB Velocity 4400	12/98	242	80

## KEINE PANIK/ GRUNDLAGEN

Thema	Ausgabe	Seite
DOS-Speicher freigeben	2/98	190
DOS-Spiele unter Windows	10/98	178
DVD-Grundlagen	5/98	162
Hey Boß, ich brauch' mehr RAM	7/98	176
Internet-Verbindung	12/98	250
Kaufberatung SCSI	11/98	268
Mehr PC-Power zum Nulltarif	6/98	178
Zweite Festplatte einbauen	3/98	146

## BIZARRE ANWENDUNGEN

Thema	Ausgabe	Seite
3D-Garten Planer	12/98	219
Erste Hilfe	7/98	180
Fastnacht in Mainz	4/98	198
Jäger der verlorenen Zeit	11/98	231
Kiss'n'Kill-Der Kondom-Simulator	6/98	184
Kurpfusch	3/98	130
Leben mit Bachblüten	5/98	170
Leben und Sterben im Himalaja	10/98	186
Movietalk Beverly Hills, 90210	9/98	152
Rätsel der Runen	2/98	196
Sing mit dem Meister	8/98	182

## INTERVIEWS

Thema	Ausgabe	Seite
Al Lowe	4/98	32
Bill Roper	7/98	184
Bill Stealey	6/98	53
Blizzard	2/98	28
Caesar 3: Das Interview	4/98	46
Chris Roberts	3/98	23
Ed Fries	7/98	46
Elke Monssen-Engberding	11/98	240
Erik Yeo	6/98	28
Greg LoPiccolo	7/98	51
Hans-Arno Wagner	10/98	63
Jane Jensen	4/98	34
Jason Regier	12/98	80
Jason Templeman	11/98	71
Jet-Simulationen, diverse Entwickler	3/98	126
John Crane	12/98	61
John Romero	7/98	40
Lorne Lanning	12/98	96
Martin Carr	12/98	89
Michael Arkin/Activision	3/98	35
Mike Nichols	12/98	92
Nolan Bushnell	10/98	189
Prozessoren: Intel	3/98	138
Randall Fujimoto/Square Soft	3/98	30

Raymond E. Feist	12/98	75
Richard Garriot	11/98	66
Richard Leinfelder	7/98	45
Rick Gush & Jeff Fillhaber	6/98	42
Roberta Williams	4/98	30
Scott Sellers	6/98	163
Sid Meier	9/98	32
Sid Meier & Brian Reynolds	3/98	37
Star Long/Origin	4/98	203
Stephen Nichols	12/98	60
Steve Goss	12/98	89
Sven Vincke/Larian Studios	5/98	32
Teut Weidemann	10/98	156
Voodoo-2-Macher	2/98	188
Warren Spector/Ion Storm	3/98	40
Warren Spector	11/98	242
Zack Norman	10/98	54

## BUG-REPORT

Titel	Ausgabe	Seite
Blade Runner	2/98	180
Demonworld	1/98	224
DirectX 5.0	1/98	224
F1 Racing Simulation	2/98	180
Fallout	2/98	180
Lands of Lore 2	1/98	224
NHL 98	1/98	224
Riven	2/98	180
Total Annihilation	1/98	224
Wing Commander Prophecy	3/98	131

## SPECIALS

Titel	Ausgabe	Seite
3D-Actionspiel	11/98	232
5 Jahre PC Player	1/98	ab 46
5 Jahre PC Player, 2. Teil	2/98	56
Action-Adventures	6/98	152
Echtzeit-Strategie	8/98	158
Fußballspiele	7/98	120
Jet-Flugsimulationen	3/98	118
Kehraus	2/98	58
Panzersimulationen	10/98	148
Rennsimulationen	9/98	116
Rollenspiele	5/98	142
Strategiespiele (rundenbasiert)	4/98	162
Weltraum-Action	12/98	222

## ONLINE ALLGEMEIN

Titel	Ausgabe	Seite
Air Warrior 2	2/98	200
Dark Rain	5/98	175
Diablo Battle Net	1/98	222
F-22 Raptor	6/98	191
Fantasy General	3/98	158
Microsoft Network	7/98	183
Panzer General 3D	3/98	158
pod	2/98	201
Professional Gamers' League	10/98	188
Rival Network	6/98	188
Starcraft battle.net	3/98	152
Szenario-Center	3/98	158
Total Annihilation	2/98	201
Ultima Online	1/98	220
Ultima Online	2/98	202
Ultima Online	4/98	202

## HALL OF FAME

Titel	Ausgabe	Seite
Asteroids	10/98	146
Centipede	9/98	114
Dig Dug	3/98	116
Gauntlet	12/98	218
Joust 2 - Der verlorene Nachfolger	1/98	202
Lady Bug	2/98	178
Mr. Do	5/98	140

Pacmania	6/98	150
R-Type	4/98	160
Space Invaders	11/98	230
Twin Cobra	7/98	118

Comdex Fall '97	2/98	38
Computer Game Developers Conference	7/98	32
E3 1998: Hardware	8/98	179
E3 1998: Online-News	8/98	184
E3 1998: Spiele	8/98	38
ECTS 98	11/98	82

## MESSE-BERICHTE

Thema	Ausgabe	Seite
CeBIT Home	11/98	76
Comdex Fall '97	1/98	22

## Alle Tips des Jahrgangs 1998

7th Guest	8/98	Oldie-Cheats
Abe's Odyssey	3/98	Lösung
Afterlife	7/98	Tips
Age of Empires	8/98	Oldie-Cheats
	3/98	Cheat-Codes
	4/98	Lösung
Akte Europa	4/98	Cheat-Codes
Alien Trilogy	6/98	Tip
Alone in the Dark 2	8/98	Oldie-Cheats
Andretti Racing	6/98	Cheat-Codes
Anno 1602	6/98	Hex-Codes
	8/98	Tip
AOE: Rise of Rome	12/98	Cheat-Codes
	12/98	Tips
Arms Men	7/98	Cheat-Codes
Battle Arena Toshinden	8/98	Cheat-Codes
Battlezone	4/98	Cheat-Codes
	5/98	Tips
	6/98	Cheat-Codes
Black Dahlia	7/98	Lösung
Blade Runner	4/98	Lösung
Bliefuss	7/98	Oldie-Cheats
Bliefuss Fun	2/98	Cheat-Codes
	3/98	Tip
Cesar 3	12/98	Cheat-Codes
	12/98	Tips
Civilization	4/98	Oldie-Cheats
Colin McRae Rally	12/98	Tips
Comanche Gold	9/98	Cheat-Codes + Karten
Commandos	9/98	Tip
	8/98	Lösung
	8/98	Cheat-Codes
	10/98	Cheat-Codes
Conflict FreeSpace	10/98	Cheat-Codes
Constructor	4/98	Cheat-Codes
Croc	4/98	Cheat-Codes
	5/98	Lösung
Cyberstorm 2	10/98	Cheat-Codes
Dark Colony	7/98	Cheat-Codes
Dark Earth	3/98	Cheat-Codes
Dark Reign	5/98	Cheat-Codes
Dark Sun:		
Shattered Lands	5/98	Oldie-Cheats
Deathtrap Dungeon	9/98	Cheat-Codes
Teil 2	9/98	Lösung
Descent	5/98	Oldie-Cheats
Descent Freespace	11/98	Cheat-Codes
Destruction Derby	5/98	Oldie-Cheats
Diablo Hellfire	4/98	Cheat-Codes
	4/98	Tips
Die by the Sword	5/98	Tips
	6/98	Cheat-Codes
	6/98	Lösung
Dominion	9/98	Lösung
Dune 2000	9/98	Cheat-Codes
Eishockey Manager	12/98	Oldie-Cheats
F1 Racing Simulation	4/98	Tips
	5/98	Tips
F22 Raptor	4/98	Tips
	5/98	Cheat-Codes
F22 Total Air War	12/98	Tips
Fallout	2/98	Lösung
	3/98	Tip
	5/98	Tip
	11/98	Tips
Final Fantasy 7	9/98	Lösung
	9/98	Cheat-Codes
	10/98	Tips
Final Fantasy 7	11/98	Tip
Flight of the	6/98	Cheat-Codes +
Amazon Queen		Parameter

Floyd - Es gibt noch Helden	1/98	Lösung
Forsaken	9/98	Cheat-Codes
Frankreich 98	7/98	Tips
Frogger	3/98	Cheat-Code
Gex 3D	8/98	Cheat-Codes
	10/98	Tip
G-Police	3/98	Cheat-Codes
Grand Prix Legends	12/98	Tips + Karten
Grand Theft Auto	3/98	Cheat-Codes
	5/98	Tips
	7/98	Cheat-Code
Grim Fandango (Demo)	11/98	Tips
Half-Life, Teil 1	12/98	Lösung
Hardwar	12/98	Tips
Heart of Darkness	12/98	Tips
Heavy Gear	11/98	Cheat-Codes
Hercules	1/98	Cheat-Codes
	4/98	Cheat-Codes
Heroes of Might & Magic 2	12/98	Oldie-Cheats
Herscher der Meere	4/98	Tip
Hexen 2 Missions-CD	6/98	Cheat-Codes
	7/98	Lösung
Hi Octane	6/98	Cheat-Codes
Imperialism	2/98	Lösung
Incoming	7/98	Cheat-Codes
	10/98	Cheat-Codes
Incubation	3/98	Lösung
Missions-CD, Teil 1	6/98	Lösung
Missions-CD, Teil 2	7/98	Lösung
Missions-CD, Teil 3	9/98	Lösung
Indian Jones 4	4/98	Oldie-Cheats
Interstate 76	6/98	Tip
Interstate 76 Nitro Pack	7/98	Cheat-Code
Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheat-Codes
Jedi Knight	1/98	Lösung
	1/98	Cheat-Codes
Jedi Knight:	4/98	Tips
Mysteries of the Sith	5/98	Cheat-Codes
	5/98	Lösung
	7/98	Bonuslevel
Jet Moto	5/98	Cheat-Codes
Joint Strike Fighter	8/98	Cheat-Codes
Journeyman Project 3	5/98	Lösung
KKND 2	11/98	Lösung
Klingon Honor Guard	11/98	Lösung
Lands of Lore		
- Götterdämmerung	1/98	Lösung
Lemmings 3D	11/98	Oldie-Cheats
Little Big Adventure	1/98	Cheat-Codes
Lords of Magic	7/98	Cheat-Codes
M.A.X. 2	9/98	Cheat-Codes
M.A.X. 2	9/98	Tips
M1 Tank Platoon 2	6/98	Tip
Mageslayer	3/98	Cheat-Code
Magic Carpet	6/98	Oldie-Cheats
Magic Carpet 2	7/98	Oldie-Cheats
Master of Orion 2	5/98	Oldie-Cheats
MechCommander	10/98	Lösung
	10/98	Cheat-Codes
MechCommander, Teil 2	11/98	Lösung
Men in Black	3/98	Cheat-Codes
Might & Magic 6, Teil 1	9/98	Lösung
Might & Magic 6, Teil 2	10/98	Lösung
Might & Magic 6	11/98	Tips
Monkey Island 2	1/98	Lösung
Monkey Island 3	2/98	Lösung
Monster Truck Madness 2	11/98	Tips
Motorcross Madness	12/98	Oldie-Cheats
Motoracer	7/98	Cheat-Code
Myth	8/98	Cheat-Codes
NBA Hang Time	2/98	Cheat-Codes
Need for Speed 2 SE	2/98	Cheat-Codes
Need for Speed 3	11/98	Cheat-Codes
	12/98	Cheat-Codes
Need for Speed SE	6/98	Cheat-Codes
NHL Hockey 98	2/98	Cheat-Codes
NHL Hockey 99	12/98	Cheat-Codes
Nightlong	12/98	Lösung

Nightmare Creatures	6/98	Cheat-Codes
	7/98	Cheat-Codes
Nitro Riders	7/98	Lösung
Novastorm	6/98	Tip
Nuclear Strike	3/98	Cheat-Codes
Overboard	2/98	Cheat-Codes
	5/98	Cheat-Codes
Pandemonium 2	4/98	Cheat-Codes
Panzer General 3D	4/98	Tips
Perry Rhodan	9/98	Cheat-Codes
- Operation Eastside	5/98	Lösung
Pinball Dreams	12/98	Oldie-Cheats
Police Quest SWAT 2	4/98	Cheat-Codes
Populous 3	12/98	Tips
Powerboat Racing	10/98	Cheat-Codes
Prince of Persia	11/98	Oldie-Cheats
Rages of Mages	11/98	Cheat-Codes
Rainbow Six	12/98	Lösung
Rayman	9/98	Oldie-Cheats
Rebel Assault	5/98	Oldie-Cheats
Rebellion	6/98	Tips
Red Baron 2	2/98	Erste Hilfe
Redline Racer	7/98	Cheat-Code
Resident Evil 1	2/98	Lösung
	2/98	Hex-Codes
	3/98	Hex-Code
Ring des Nibelungen	12/98	Lösung
Riven	4/98	Lösung
Seven Kingdoms	2/98	Tips
Shadowmyst	8/98	Cheat-Codes
Shadows of the Empire	1/98	Strategien
Silverball	7/98	Oldie-Cheats
Space Quest	4/98	Cheat-Codes
Starcraft	6/98	Lösung
	6/98	Cheat-Codes
	7/98	Cheat-Code
Starship Titanic	7/98	Multiplayer-Tips
Streets of SimCity	4/98	Cheat-Codes
Subculture	4/98	Cheat-Codes
Syndicate Wars	4/98	Oldie-Cheats
Terminal Velocity	10/98	Oldie-Cheats
Tex Murphy Overseer	10/98	Lösung
The Rap	7/98	Cheat-Codes
TOCA	3/98	Cheat-Codes
Tomb Raider 2	3/98	Cheat-Codes
Teil 1	2/98	Lösung
Teil 2	3/98	Lösung
Teil 3	7/98	Cheat-Code
Tomb Raider 2:		
Director's Cut, Teil 1	7/98	Lösung
Teil 2	10/98	Lösung
Tomb Raider	10/98	Oldie-Cheats
Total Annihilation	5/98	Tip
Ultima 7	4/98	Oldie-Cheats
	10/98	Oldie-Cheats
Unreal	8/98	Lösung
	8/98	Cheat-Codes
Uprising	7/98	Cheat-Codes
Virtual Springfield	6/98	Cheat-Code
Wacky Wheels	9/98	Oldie-Cheats
War Wind 2	3/98	Cheat-Codes
Warbirds	11/98	Tips
Warbreeds	8/98	Tip
Wing Commander	2/98	Tips
Prophecy	3/98	Lösung
Wing Commander	4/98	Cheat-Codes
Secret Ops	12/98	Tips/WipeOut
2097	11/98	Oldie-Cheats
Worms	9/98	Oldie-Cheats
Worms 2	3/98	Cheat-Codes
	5/98	Cheat-Codes
Worms: Reinforcements	9/98	Oldie-Cheats
Wrecking Crew	10/98	Cheat-Codes
X-Com: Interceptor	9/98	Cheat-Codes
X-Files: The Game	9/98	Lösung





# HOT LINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	-	-	<a href="http://www.3drealms.com">www.3drealms.com</a>
Access (Links LS)	siehe Infogrames	-	<a href="http://www.accesssoftware.com">www.accesssoftware.com</a>
Accclaim	siehe Eidos	-	<a href="http://www.accclaim.com">www.accclaim.com</a>
Accclaim (techn. Support)	01805 33 55 55	24-Std.-Service	-
Activision (Spiele)	089 32 94 06 00	24-Std.-Service	<a href="http://www.activision.com">www.activision.com</a>
Activision (techn. Support)	0190 51 00 55	Mo-So 16-18 Uhr	-
Adventuresoft	01805 22 51 55	Mo-So 16-18 Uhr	-
Alternath	siehe Infogrames	-	-
American Technos	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Anco	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Ascaron	05241 966 50	Mo-Fr 14-17 Uhr	<a href="http://www.ascaron.com">www.ascaron.com</a>
Attic Entertainment	07431 543 23	Mo-Fr 13-18 Uhr	<a href="http://www.attic.de">www.attic.de</a>
Aztech Systems	0421 162 56 40	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	<a href="http://www.aztech.com.sg">www.aztech.com.sg</a>
Barbie	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-18 Uhr	<a href="http://www.softgold.com">www.softgold.com</a>
Berkeley Systems	-	-	<a href="http://www.bkcs.com">www.bkcs.com</a>
Blizzard	siehe Centend	-	<a href="http://www.blizzard.com">www.blizzard.com</a>
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	<a href="http://www.bluebyte.de">www.bluebyte.de</a>
Broderbund	0180 235 45 48	Mo-Fr 9-18 Uhr	<a href="http://www.broderbund.com">www.broderbund.com</a>
Bullfrog	siehe Electronic Arts	-	<a href="http://www.bullfrog.co.uk">www.bullfrog.co.uk</a>
Canal + Multimedia	siehe Infogrames	-	-
Centend Software	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	<a href="http://www.sierra.de">www.sierra.de</a>
Creative Labs	089 957 90 81	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	<a href="http://www.creal.com">www.creal.com</a>
Cryo (techn. Support)	05241 95 35 39	Tagl. 15-20 Uhr	<a href="http://www.cryonmaxsupport.de">www.cryonmaxsupport.de</a>
Cryo (Spiele-Hotline)	0190 51 00 59	-	-
DID	siehe Infogrames	-	-
Disney Interactive	069 56 56 55	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	<a href="http://www.disney.de">www.disney.de</a>
Dynaxis	siehe Centend	-	-
EA Sports	siehe Electronic Arts	-	-
Eidos Interactive Deutschland	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Electronic Arts	0180 522 31 24	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	<a href="http://www.eidos.com">www.eidos.com</a>
Empire	0190 57 23 33	Mo-Fr 9-30, 17-30 Uhr	<a href="http://www.ea.com">www.ea.com</a>
Europress	089 65 79 51 38	Mo-Fr 9-13 Uhr	<a href="http://www.empire-us.com">www.empire-us.com</a>
Funsoft/Softgold	-	-	<a href="http://www.europress.co.uk">www.europress.co.uk</a>
Funsoft/Softgold (techn. Support)	02131 96 51 11	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	<a href="http://www.softgold.com">www.softgold.com</a>
Gamebank	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-17 Uhr	-
Gametec	siehe Funsoft/Softgold	-	<a href="http://www.gametec.com">www.gametec.com</a>
Gravis	02161 18 97 20	Mo-Fr 10-18 Uhr	<a href="http://www.gravis.com">www.gravis.com</a>
Grenlin	0130 81 06 54	Mo-Fr 9-16 Uhr	<a href="http://www.grenlin.co.uk">www.grenlin.co.uk</a>
Grolier	-	-	<a href="http://www.gi.grolier.com">www.gi.grolier.com</a>
GT Interactive (akt. Spiele)	01805 25 43 92	24-Std.-Service	-
GT Interactive (Merchandising)	01805 25 43 94	24-Std.-Service	<a href="http://www.gtinteractive.de/shop">www.gtinteractive.de/shop</a>
GT Interactive (Warner)	01805 25 43 91	Mo-So 15-20 Uhr	<a href="http://www.gtinteractive.com">www.gtinteractive.com</a>
Hasbro Interactive	01805 20 21 50	Mo-So 15-20 Uhr	<a href="http://hiltf@uiuk.com">hiltf@uiuk.com</a>
Ikarion	0241 470 15 20	Mo-Fr 14-18 Uhr	<a href="http://www.ikarion.com">www.ikarion.com</a>
Impressions	siehe Centend	-	-
Infogrames	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	<a href="http://www.infogrames.de">www.infogrames.de</a>
Interact of Europe	04287 12 51 33	Mo-Do 8-17 Uhr Fr 8-14 Uhr	<a href="http://www.interact-europe.de">www.interact-europe.de</a>
Interactive Entertainment	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Interactive Magic	-	-	<a href="http://www.imagicgames.de">www.imagicgames.de</a>
Interplay	0044 1628 42 37 23	-	<a href="http://www.interplay.com">www.interplay.com</a>
Jane's Combat Simulation	siehe Electronic Arts	-	-
JoWood	siehe Infogrames	-	-
Konami	069 95 08 12 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	<a href="http://www.konami.com">www.konami.com</a>
Living Books	0044 14 29 52 02 51 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr	<a href="http://www.livingbooks.com">www.livingbooks.com</a>
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	-	<a href="http://www.logicfactory.com">www.logicfactory.com</a>
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	-	<a href="http://www.lucasarts.com">www.lucasarts.com</a>
Magic Bytes	05241 95 33 33	Mo-Do 17-19 Uhr	<a href="http://www.magicbytes.com">www.magicbytes.com</a>
Max Design	siehe Infogrames	-	-
Maxis	siehe Electronic Arts	-	<a href="http://www.maxis.com">www.maxis.com</a>
Microprose	01805 25 25 65	Mo-Fr 14-17 Uhr	<a href="http://www.microprose.com">www.microprose.com</a>
Microsoft (techn. Support)	01805 67 22 55	Mo-Fr 8-18 Uhr	<a href="http://www.microsoft.de">www.microsoft.de</a>
Microsoft direkt	0180 525 11 99	Mo-Fr 8-18 Uhr	<a href="http://www.microsoft.de">www.microsoft.de</a>
Mindscape	0208 992 41 14	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	<a href="http://www.mindscape.com">www.mindscape.com</a>
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Navigo	089 32 47 31 51	Mo-Fr 9-12 Uhr	<a href="http://www.navigo.de">www.navigo.de</a>
Neo	0043 16 07 40 80 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	<a href="http://www.info.co.at/neo">www.info.co.at/neo</a>
New World Computing	-	-	<a href="http://www.nwcomputing.com">www.nwcomputing.com</a>
Novalogic	siehe Electronic Arts	-	<a href="http://www.novalogic.com">www.novalogic.com</a>
Ocean	siehe Infogrames	-	<a href="http://www.ocean.com">www.ocean.com</a>
Origin	siehe Electronic Arts	-	<a href="http://www.ea.com/origin">www.ea.com/origin</a>
Paramount	siehe Funsoft/Softgold	-	<a href="http://www.paramount.com">www.paramount.com</a>
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	-	<a href="http://www.playmates.com">www.playmates.com</a>
Pony Canyon	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Pygnosis	01805 21 44 33	Mo-Fr 15-20 Uhr	<a href="http://www.pygnosis.com">www.pygnosis.com</a>
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	-	-
SCI	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Sir-Tech	-	-	<a href="http://www.sir-tech.com">www.sir-tech.com</a>
Software 2000	0190 57 20 00	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	<a href="http://www.software2000.de">www.software2000.de</a>
Spectrum HoloByte	siehe Microprose	-	<a href="http://www.microprose.com">www.microprose.com</a>
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	-	<a href="http://www.ssionline.com">www.ssionline.com</a>
Sunflowers	siehe Infogrames	-	-
T + E	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Take 2	0180 330 45 25	Mo-Fr 10-18 Uhr	<a href="http://www.bmginteractive.de">www.bmginteractive.de</a>
TerraTec	02157 81 79 14	Mo-Fr 13-20 Uhr	<a href="http://www.TerraTec.de">www.TerraTec.de</a>
The Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Toca	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Togware	0621 48 28 66 33	Mo-Fr 14-18 Uhr	-
Ubi Soft	0211 338 00 33	Mo-Fr 9-17 Uhr	<a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a>
Union Reality	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Viacom New Media	-	-	<a href="http://www.viacomnewmedia.com">www.viacomnewmedia.com</a>
Victoray	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Vipcord Games	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Virgin	040 89 70 33 33	24-Std.-Service	<a href="http://www.vie.com">www.vie.com</a>
Vobis	0190 78 77 76	Mo-Fr 7-22 Uhr	<a href="http://www.vobis.de">www.vobis.de</a>
WEKA (PC Player)	0190 87 32 68 11	Mo-So 10-24 Uhr	<a href="http://www.pcpayer.de">www.pcpayer.de</a>
Westwood	siehe Electronic Arts	-	-



Thomas Köglmayr



**Mäuse mit Rädern wie die Intellimouse von Microsoft.** Das kleine Rädchen zum Scrollen von Dokumenten oder dem direkten Aufruf des Explorers bringt einen erstaunlichen Komfortzuwachs bei der täglichen Arbeit. Bei einigen 3D-Shootern kann man das Rad sogar schon zum Waffenwechseln benutzen.



**Die gemischte Maus-Bestückung.**

Wer an mehreren Computern arbeitet, sollte unbedingt alle gleichzeitig auf Scroll-Mäuse umrüsten. Man gewöhnt sich nämlich so schnell an die neuen Nager, daß man bei alten Mäusen immer verzweifelt nach dem Rad sucht.

+++ hardware +++ hardware +++ hardware +++ hardware

# start Die BIOS-Falle

Als Hardware-Redakteur ist man einiges an zickigen Computer-Komponenten gewöhnt: brüchige Kabelverbindungen, schlecht sitzende Motherboards, IRQ-hungrige Zusatzkarten und was dergleichen Späße mehr sind. Den größten Ärger machen aber neuerdings »intelligente« BIOS-Versionen.

Früher hat man die Werte im BIOS eingestellt und mußte dafür sorgen, daß die Hardware damit lief. Jetzt versucht das BIOS einem diese Arbeit teilweise abzunehmen, was kürzlich in eine mehrstündige unterhaltsame Fehlersuche meinerseits ausartete. Das kurzzeitige Anstecken einer weiteren, zugegebenermaßen etwas angejahrten IDE-Festplatte, würfelte mein gesamtes System durcheinander: Brennvorgänge brachen an den verschiedensten Stellen ab, der Explorer meldete eine Schutzverletzung nach der anderen, und schließlich gab mir Windows bekannt, daß meine Grafikkarte nicht richtig konfiguriert sei. Mit der Festplatte brachte ich das alles natürlich nicht in Verbindung. Und doch hatte es dieses Teil geschafft, das Rechner-BIOS zu verwirren. So hatte sich die Einstellung für die Plug-and-play-Erkennung abgeschaltet, was zu den beschriebenen Auflösungserscheinungen meines Windows führte.

Beim zukünftigen Auftauchen ominöser Fehler kann ein Blick ins BIOS also durchaus hilfreich sein. Allerdings sollte man sich die Einstellungen vorher schon notiert haben, denn eine Meldung, daß irgend etwas geändert wurde, gibt es selbstverständlich nicht.

Ihr





# PC PLAYER Super plus:

Jeden Monat PC PLAYER  
mit 2 CD-ROMs

und Vollversion!



Kann man eigentlich PC PLAYER plus, die Instanz in der Spielewelt, noch wertvoller machen? Ja, man kann! Denn jetzt gibt es eine weitere PC PLAYER Variante mit einer kompletten Vollversion auf jeder Ausgabe. Also jeden Monat ein Heft, die legendäre CD-ROM und ein Spiele-Klassiker für nur 19,80 DM.

Name dieses Leckerbissens? Ganz einfach: PC PLAYER Super plus. Die aktuelle Ausgabe gibt's jetzt an Ihrem Kiosk – falls Ihnen nicht schon andere Spielefreaks zuvorgekommen sind.

Mit **PLAYER'S GUIDE** –  
dem **Tips & Tricks-Extra**  
zum Herausnehmen!



Vergleichstest: Günstige 17- und 19-Zoll-Monitore

# In die Röhre geschaut



**Die Zeit der Micker-Monitore mit 14 oder 15 Zoll ist vorbei. Für unter 600 Mark gibt's jetzt schon 17-Zöller, und auch die 19-Zöller haben die 1000-Mark-Grenze erreicht. Taugen diese Super-Schnäppchen aber wirklich etwas?**

**D**aß die Preise von Prozessoren, Speicherbänken und Festplatten ins Bodenlose fallen, ist man mittlerweile ja gewöhnt. Neue Techniken und optimierte Produktionsverfahren machen es möglich. Doch nun hat auch im Monitor-Bereich der große Preisverfall eingesetzt. Waren noch vor kurzem 17-Zöller für um die 1000 Mark üblich, bekommt man erste Angebote heute bereits für weit weniger. Ähnliches gilt für 19-Zoll-Monitore, die von knapp 2000 Mark bis unter die 1000-Mark-Grenze gefallen sind. Im Gegensatz zu der Lage bei Speicherchips und Festplatten haben die sinkenden Preise nichts mit neuen Techniken zu tun, sondern resultieren vielmehr aus harten Sparmaßnahmen an der Ausstattung und vollen Lagern, die zum Jahresendgeschäft geleert werden wollen.

## Dichtung und Wahrheit

Bei dem herrschenden harten Preiskampf bleiben vollmundige Werbeversprechungen nicht aus. So sind 17-Zöller, die mit maximalen Auflösungen von bis zu 1600 mal 1200 Bildpunkten angepriesen werden, keine Seltenheit. Nun ist es von vornherein unsinnig, auf einem relativ kleinen Monitor solche Monster-Auflösungen zu fahren, da die Darstel-

lungsqualität viel zu gering für vernünftiges Arbeiten ist. Die wildesten Übertreibungen kann man mit etwas angelesenem Hintergrundwissen schnell selbst entlarven.

Das Bild auf dem Monitor wird von einem Elektronenstrahl erzeugt, der über den gesamten Schirm flitzt und dabei die Phosphorpartikel zum Leuchten bringt. Je höher die Auflösung und die Bildwiederholfrequenz, desto schneller muß der Elektronenstrahl dabei bewegt werden. Die Videobandbreite des Monitors gibt an, bis zu welcher Geschwindigkeit (Pixelfrequenz) der Monitor seiner Aufgabe noch korrekt nachkommen kann. Für die Steuerung des Strahls und den Rücksprung auf den Bildschirmumfang muß man vom Idealwert nochmals 30 Prozent abziehen. Daraus ergibt sich folgende einfache Formel:  $\text{AUFLÖSUNG} \times \text{BILDWIEDERHOLFREQUENZ} \times 0,7 = \text{ERFORDERLICHE VIDEOBANDBREITE}$ .

So muß ein Monitor für die Darstellung von 1600 mal 1200 Bildpunkten bei 75 Hz eine Videobandbreite von mindestens 100 MHz aufweisen ( $1600 \times 1200 \times 75 \times 0,7$ ).

Eine zweite leicht anzustellende Rechnung kann ebenso schnell Marketing-Träume auf den Boden der Realität zurückholen. Die maximale Auflösung ist bei Monitoren durch die Anzahl der Löcher in der Maske begrenzt. Eine kleinere Darstellung als ein Pixel, beziehungsweise ein Phosphor-Tripel (Rot, Grün,

Blau), ist nicht möglich. Bei den in preiswerten Monitoren üblichen Lochmasken wird der Abstand zwischen den einzelnen Punkten in der Lochmaske diagonal von einem Tripel zum nächsten der gleichen Farbe gemessen. Dadurch ist der tatsächliche Abstand etwas geringer als der normalerweise auf dem Datenblatt des Monitors angegebene Punktabstand der Lochmaske. Die Differenz macht rund 0,02 mm aus. Bei einem angegebenen Punktabstand der Lochmaske von 0,26 mm beträgt der tatsächliche Abstand somit nur 0,24 mm.



Mit dem Testprogramm von Mitsubishi kommt man Schwachstellen von Monitoren schnell auf die Schliche.



## Die wichtigsten Monitor-Begriffe

### Bildwiederholfrequenz

Diese Zahl gibt an, wie oft das Bild pro Sekunde auf dem Monitor aufgebaut wird. Bei 85 Hz wirkt das dargestellte Bild absolut stabil.

### BNC-Stecker

Eine weitere Art, um den Monitor mit dem PC zu verbinden. Hier besitzt das Monitorkabel auf der einen Seite fünf BNC-Stecker. Davon sind drei für die Primärfarben Blau, Rot und Grün und zwei Stecker für die vertikale und horizontale Synchronisation vorgesehen.

### Degauss

Englisch für Entmagnetisierung. Da sich Monitore mit der Zeit magnetisch aufladen, wodurch das Bild schlechter wird, besitzen viele Geräte eine Funktion zum Entmagnetisieren. Dies wird normalerweise automatisch beim Einschalten durchgeführt.

### D-Sub-Stecker

Der herkömmliche Monitorstecker. Hier gibt es nur je einen Stecker auf beiden Seiten des Monitorkabels.

### Konvergenz

Die Konvergenz gibt an, wie die Elektronenstrahlröhren bei der Erzeugung der Primärfarben exakt zusammenarbeiten. Um beispielsweise einen dünnen weißen Strich darzustellen, müssen alle drei Strahlen genau übereinander liegen. Stimmt die Konvergenz nicht, erkennt man einen leichten Schatten neben dem Strich, und der Gesamteindruck des Bildes wirkt verschwommen.

### Konvergenzlupe

Meßgerät zur Überprüfung der Konvergenz. Die Lupe zerlegt mit einem Prisma die weißen Linien eines Testbildes in die drei Primärfarben. Damit läßt sich deutlich erkennen, ob die einzelnen Linien der Primärfarben genau übereinander liegen.

### Moiré-Effekt

Viele Monitore haben Schwierigkeiten mit der Darstellung von vielen feinen senkrechten oder waagrechten Linien. Das Resultat ist eine Schlierenbildung, wie man sie auch von Fern-

sehmoderatoren kennt, die Sakkos mit feinen Mustern tragen.

### OSD

On-screen-Display. Über die Menüs lassen sich die verschiedenen Parameter direkt auf dem Bildschirm einstellen.

### TFT

Die Abkürzung TFT steht für »Thin Film Transistor« und bezeichnet die Technik, mit der moderne Flachbildschirme gebaut werden.

### Pump-Effekt

Von Pumpen spricht man, wenn die Bildgröße des Monitors bei einem Wechsel von Hell auf Dunkel nicht stabil bleibt. Schlechte Monitore stauchen das Bild dabei kurzzeitig, was besonders bei häufigen Taskwechseln unter Windows unangenehm auffällt.

### Weiß-Darstellung

Bei der Darstellung einer weißen Fläche über den gesamten Bildschirm werden Farbverfälschungen besonders deutlich.

## SO HABEN WIR GETESTET

Nimmt man also einen 17-Zöller mit 0,26 mm Lochmaske, müßte dieser bei 1600 Pixel in der Breite eine sichtbare Darstellung von 384 mm aufweisen (1600 x 0,24 mm). Doch selbst die besten Monitore liegen deutlich unter dieser Breite. Dazu kommt noch, daß auch die besten Monitore keinen Elektronenstrahl besitzen, der wirklich immer genau ein Pixel zum Leuchten bringen kann. Statt dessen bestreicht der Strahl daneben liegende Pixel immer etwas mit, was die maximal mögliche Darstellung noch weiter heruntersetzt.

### Sinnvolle Einstellungen

Um auf dem Monitor eine augenschonende Bildwiedergabe zu erreichen, ist freiwillige Selbstkontrolle angesagt. Wie die oben angeführten Rechnungen zeigen, ist es auf keinen Fall sinnvoll, einen 17-Zoll-Monitor mit 1600 mal 1200 Bildpunkten Auflösung zu betreiben. Bis 1024 mal 768 Pixel haben die meisten Geräte keine großen Probleme und sollten dabei auch noch Bildwiederholfrequenzen zwischen 75 und 85 Hz klaglos verkraften. Bei Geräten mit 19-Zoll-Bildschirmdiagonale liegt die sinnvolle Windows-Auflösung bei 1280 bei 1024 Bildpunkten. Wie hoch die Bildwiederholfrequenz eingestellt werden muß, ist von Mensch zu Mensch leicht verschieden. Durch einen einfachen Trick können Sie ihre persönliche Einstellung leicht selbst finden. Stellen Sie dafür einen möglichst hellen Hintergrund auf dem Monitor ein (etwa ein leeres Word-Dokument) und fixieren Sie mit den Augen einen Punkt neben dem Monitor. Solange Sie ein leichtes Zittern des Bildes bemerken, ist die Bildwiederholfrequenz zu niedrig eingestellt. Es bringt nichts, die Bildwiederholfrequenz so hoch wie möglich einzustellen. Die Wiedergabe wird dadurch nicht besser für die Augen, und die Darstellung verschlechtert sich sogar, je dichter Sie an die Grenzen von Monitor und Grafikkarte kommen. (tk)

Für den Test wurden die Monitore an eine Matrox Millennium mit G200-Chip gehängt. Die verschiedenen Tests wurden mit einem Testprogramm von Mitsubishi durchgeführt. Die 17-Zöller mußten die Tests in einer Auflösung von 1024 mal 768 Punkten mit 16,7 Millionen Farben durchlaufen. Die Bildwiederholfrequenz stand dabei auf augenschonenden 85 Hz. Die Geräte mit 19 Zoll Bildschirmdiagonale hatten die Tests mit einer Auflösung von 1280 mal 1024 zu durchlaufen. Auch hier standen 85 Hz Bildwiederholfrequenz auf dem Programm.

### Ergonomie

Bei der Beurteilung der Ergonomie standen die Bedienbarkeit und der Aufbau des On-screen-Displays (OSD) im Vordergrund. Dabei wurde beurteilt, ob sich alle Funktionen leicht erreichen ließen und ob das OSD in deutsch vorlag. Insgesamt konnten in diesem Bereich 100 Punkte erreicht werden. Die Punktzahl ging dann mit 15% Anteil in die Gesamtwertung ein.

### Ausstattung

Zu den Ausstattungsmerkmalen zählen neben den OSD-Funktionen auch Anschlußmöglichkeiten, Qualität der verwendeten Schalter und nicht zuletzt die Dokumentation und der Treiber-Support. Auch in diesem Bereich konnte es ein Testkandidat es auf 100 Punkte bringen, die mit 15% in die Gesamtwertung eingingen.

### Leistung

Die Leistung, sprich die Bildwiedergabe, ist das A und O bei einem Monitor. Was hilft schon das schönste OSD, wenn das Bild schlecht ist. Besonderen Wert haben wir bei den Tests auf die Konvergenz und das Pump-Verhalten gelegt. Dazu haben wir die Monitore an mehreren Stellen des Bildschirms mit einer Konvergenz-Lupe überprüft und verschiedenartige Hell-Dunkel-Tests laufen lassen. Die erreichte Punktzahl (maximal 100) ging mit 70% in die Gesamtwertung ein.



### ERGONOMIE

Über einen Mangel an Tasten kann beim 17-Zöller von CTX wahrlich keiner klagen. Ganze acht Stück davon sind auf der Vorderseite des Monitors untergebracht und für die Steuerung des OSD zuständig.

### AUSSTATTUNG

In der Ausstattungsliste des CTX 1792SE klaffen deutliche Lücken. So findet man weder eine Treiberdiskette für die Kontaktaufnahme mit Windows noch einen BNC-Anschluß für einen zweiten Rechner. Was den Hersteller dazu getrieben hat, das Handbuch in Form einer auseinanderfaltbaren Karte zu gestalten, wird wohl ein ewiges Rätsel bleiben.

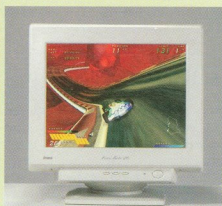
### LEISTUNG

Beim Test der Bildwiedergabe mit der Weiß-Darstellung zierten recht deutliche Farbverfälschungen alle vier Ecken des Monitors. Zwar konnte die Geometrie des CTX voll überzeugen, doch ein leichtes Moiré war ihm nicht auszutreiben. Dafür sind auch kleine Texte gut lesbar, und das Pumpen bei Helligkeitswechseln ist ziemlich unbedeutend.

**FAZIT:** Der CTX ist ein Sparmodell mit Leistungen, die von den Spitzenreitern des Tests ein ganzes Stück entfernt liegen.

- + Gute Geometrie
- Schwache Bildwiedergabe
- Zu umständlich zu bedienen

PC PLAYER Wertung	
Ergonomie	60
Ausstattung	70
Leistung	80
Ca.-Preis:	580 Mark
Gesamtwertung:	76



### ERGONOMIE

Die Steuerung des On-screen-Displays (OSD) wird beim Iiyama-Monitor über drei Tasten durchgeführt. Leider ist auch das Menü selbst in drei Bereiche gegliedert, was das Feintuning recht umständlich gestaltet.

### AUSSTATTUNG

Neben einem sehr guten deutschen Handbuch hat man bei Iiyama auch an eine Treiberdiskette für Windows gedacht. Dazu gibt es einen Ein/Aus-Schalter auf der Vorderseite und die Möglichkeit, zwei Rechner an den Monitor anzuschließen.

### LEISTUNG

Die Weiß-Darstellung des Iiyama ist makellos, und auch die Lesbarkeit von kleinen Texten ist bis in die Ecken problemlos möglich. Das leichte Moiré kann dank der Einstellmöglichkeiten leicht ausgeglichen werden. Auch die sehr geringe Konvergenz-Abweichung in der oberen linken Ecke des Test-Geräts ließ sich mit Bordmitteln justieren. Ein Pumpen bei Helligkeitswechsel war nicht feststellbar und die Geometrie fast perfekt.

**FAZIT:** Der Vision Master von Iiyama bietet für einen angemessenen Preis alles, was man sich von einem 17-Zöller nur wünschen kann. Nur das OSD ist etwas nervig zu bedienen.

- + Sehr gute Bildwiedergabe
- + Reichhaltige Einstellmöglichkeiten
- Umständliches OSD

PC PLAYER Wertung	
Ergonomie	50
Ausstattung	100
Leistung	100
Ca.-Preis:	850 Mark
Gesamtwertung:	89



### ERGONOMIE

Mit seinem OSD zeigt LG, wie man es richtig macht. So bekommt man beim Studio Works nicht nur vier Tasten geboten, sondern hat auch noch zwei separate Regler für Helligkeit und Kontrast.

### AUSSTATTUNG

Das Handbuch zum LG-Monitor ist sehr übersichtlich und zeigt auch Bildausschnitte der OSD-Menüs. Für die Stromversorgung legt LG ein Kabel bei, mit dem sich der Monitor direkt an die Stromversorgung des PC anschließen läßt. Einen BNC-Anschluß sucht man vergebens, und der Ein/Aus-Schalter ist auf der Rückseite.

### LEISTUNG

Die Weiß-Darstellung des LG-Monitors ist sehr gut. Das vorhandene leichte Moiré läßt sich mit Bordmitteln ausgleichen. Die Lesbarkeit und die Geometrie erreichen zwar keine absoluten Spitzenwerte, sind jedoch durchaus akzeptabel. Störend fällt beim LG allerdings das deutliche Pumpen auf, wenn schnell zwischen hellen und dunklen Bildern gewechselt wird.

**FAZIT:** Das komfortable OSD mit extra Tasten für Helligkeit und Kontrast kann über die Schwächen bei der Bildwiedergabe nicht ganz hinwegtäuschen.

- + Extra Regler für Helligkeit und Kontrast
- Deutliches Pumpen

PC PLAYER Wertung	
Ergonomie	80
Ausstattung	100
Leistung	80
Ca.-Preis:	800 Mark
Gesamtwertung:	81



Macrom S96 (17 Zoll)

**ERGONOMIE**

Das One-touch-System für die Steuerung des OSD von Macrom überzeugt: Mit dem Daumen aktivieren Sie die OSD-Funktionen, und mit dem Rädchen an der Unterseite des Monitors werden die Einstellungen vorgenommen.

**AUSSTATTUNG**

Auf eine Windows-Treiberdiskette hofft man beim Macrom vergeblich. Dafür gibt es einen Ein/Aus-Schalter auf der Rückseite und einen Power-down-Schalter auf der Vorderseite. Letzterer ist allerdings so klein geraten, daß Sie schon Ihren Fingernagel für die Bedienung hernehmen müssen.

**LEISTUNG**

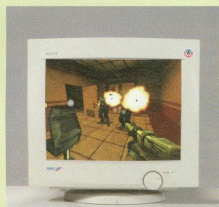
Der Macrom hat bei der Weiß-Darstellung mit einem recht deutlichen Schatten in der oberen rechten Ecke zu kämpfen. Auch das geringe Moiré läßt sich mit Bordmitteln ebenso wenig ganz ausgleichen wie die kleinen Konvergenz-Fehler. Dafür ist die Lesbarkeit durchaus zufriedenstellend. Mit kleinen Schwächen in der Geometrie muß man allerdings rechnen.

**FAZIT:** Die Leistung des Macrom läßt etwas zu wünschen übrig. Das trefflich zu bedienende OSD kann dagegen, von der zweiten Ebene einmal abgesehen, überzeugen.

- + Sehr komfortable OSD-Steuerung
- Schwächen bei der Bildwiedergabe
- Unfunktioneller Power-down-Schalter

PCPLAYER Wertung	
Ergonomie	80
Ausstattung	80
Leistung	80
Ca.-Preis:	700 Mark
Gesamtwertung:	
80	

MAG XJ1717 (17 Zoll)

**ERGONOMIE**

Auf Tasten für die Steuerung des OSD verzichtet MAG bei seinem Monitor völlig. Statt dessen gibt es ein großes Rad, das gleichzeitig als Taster ausgelegt ist. Das ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig.

**AUSSTATTUNG**

Die Ausstattung des MAG könnte noch eine Aufrüstung vertragen. Zwar gibt es einen Ein/Aus-Schalter, die Suche nach einem BNC-Anschluß für einen zweiten Rechner oder auch nur nach einer Treiberdiskette verläuft leider vergeblich. Dafür gibt es ein deutsches Handbuch, das kurz und knapp alles Wissenswerte über den Monitor enthält.

**LEISTUNG**

In der unteren Bildschirmhälfte hat der MAG-Monitor kleine Schwierigkeiten mit der Konvergenz. Auch die Weiß-Darstellung ist durch Schatten etwas getrübt. Die Lesbarkeit von kleinen Texten in den Ecken ist zwar nicht überragend, geht aber in Ordnung. Durch den Signalverlust bei Verwendung von Voodoo-Karten wird es allerdings kritisch. Zudem lei-

det der Monitor unter deutlichem Pumpen bei Helligkeitswechseln.

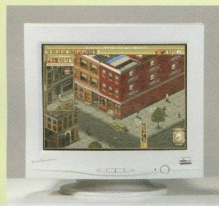
**FAZIT:**

Der MAG XJ1717 bietet zwar eine pfiffige Steuerung des OSD, doch dafür muß man leider Abstriche in der Leistung machen.

- + Gelungene OSD-Steuerung
- Deutliches Pumpen

PCPLAYER Wertung	
Ergonomie	90
Ausstattung	90
Leistung	70
Ca.-Preis:	850 Mark
Gesamtwertung:	
75	

Miro VS 1770 T (17 Zoll)

**ERGONOMIE**

Mit vier Tasten rückt man dem OSD des Miro-Monitors zu Leibe. Darüber lassen sich die wichtigsten Einstellungen für ein optimales Bild leicht erreichen. Englischkenntnisse sind allerdings Voraussetzung.

**AUSSTATTUNG**

Die Ausstattung des VS 1770 T von Miro ist eher karg. So wurde auf eine Treiberdiskette verzichtet, was Handarbeit bei der Windows-Installation bedeutet. Der Anschluß eines zweiten Rechners ist wegen der fehlenden BNC-Anschlüsse auch nicht möglich.

**LEISTUNG**

Bis auf einen ganz leichten Schatten am rechten Bildschirmrand kommt der Miro-Monitor mit der Darstellung von weißen Flächen gut zurecht. Die Konvergenz hat mit der Grundfarbe Blau leider etwas Probleme, und auch die Moiré-Effekte bei der Darstellung von feinen Linien sind weder zu übersehen, noch auszugleichen. Die Geometrie ist zwar ganz okay, doch pumpt der

Miro deutlich, wenn Helligkeitswechsel angesagt sind.

**FAZIT:** Die nur 70 kHz Horizontalfrequenz schlagen sich beim Miro deutlich nieder.

- + Sehr gut steuerbares OSD
- Ausstattung zu gering
- Leistung nicht überzeugend

PCPLAYER Wertung	
Ergonomie	100
Ausstattung	70
Leistung	70
Ca.-Preis:	800 Mark
Gesamtwertung:	
72	



### ERGONOMIE

Das mit vier Tasten zu steuernde OSD (siehe auch Lexikon S. 275) des Peacock ist vorbildlich. Sämtliche Funktionen werden mit Icons und Texten erklärt und lassen sich direkt im Hauptmenü erreichen.

### AUSSTATTUNG

Auch Peacock spart sich die paar Pfennige für eine Windows-Treiberdiskette. Dafür gibt es sowohl D-Sub als auch BNC-Anschlüsse für den Anschluß eines zweiten Monitors. Leider sind die Bedienelemente des Ergovision etwas wackelig ausgefallen, und dem deutschen Handbuch hätte ein etwas größerer Umfang nicht geschadet.

### LEISTUNG

Die Leistung des Peacock kann voll überzeugen. Der Monitor bietet nicht nur eine sehr gute Weiß-Darstellung, sondern läßt sich auch bei der Darstellung von dünnen Linien nicht zu nervigen Moiré-Effekten verleiten. Die Konvergenz ist auf allen Bildschirmbereichen einwandfrei. Ebenso vorbildlich ist die Stabilität: Pumpen kennt der Peacock nicht.

**FAZIT:** Der Peacock kann von der Leistung her voll überzeugen. Allerdings läßt die Verarbeitung der Tasten etwas zu wünschen übrig.

- + Sehr gute Leistung
- Wackelige Tasten

PCPLAYER Wertung	
Ergonomie	100
Ausstattung	100
Leistung	90
Ca.-Preis:	800 Mark
Gesamtwertung:	
92	



### ERGONOMIE

Gab sich der kleine Bruder des CTX 19-Zöllers noch mit acht Tasten zufrieden, sind es beim VL 950T ganze neun. Hinzugekommen ist erfreulicherweise ein Degauss-Button für die Entmagnetisierung.

### AUSSTATTUNG

Die Treiberdiskette für Windows sucht man beim CTX vergeblich. Dafür läßt das vorbildliche Handbuch keinerlei Wünsche offen. Auf einen BNC-Anschluß muß man allerdings verzichten.

### LEISTUNG

Die Leistungen des CTX-Monitors sind beeindruckend. Der VL 950 T bietet eine absolut saubere Bildwiedergabe und verfügt über perfekte Konvergenzeigenschaften. Schlechte Lesbarkeit kennt das Modell ebenso wenig wie das nervige Pumpen bei der Umschaltung von Schwarz auf Weiß. Einzig und allein das Moiré mußte dem Testgerät mit Bordmitteln ausgetrieben werden, was aber ohne Probleme möglich war.

**FAZIT:** Mit dem 19-Zöller von CTX kann man sich wirklich anfreunden. Die hervorragenden Leistungen bei der Bildarstellung machen den Button-Overkill mehr als wett.

- + Beste Bildwiedergabe
- + Super Stabilität
- Zu viele Knöpfe

PCPLAYER Wertung	
Ergonomie	60
Ausstattung	90
Leistung	100
Ca.-Preis:	1000 Mark
Gesamtwertung:	
92	



### ERGONOMIE

Beim OSD hat Vobis an der falschen Stelle gespart. So bekommt man zu den einzelnen Icons keinen erklärenden Text geboten. Das ist bei der Vielzahl von Einstellmöglichkeiten äußerst unkomfortabel, da man oft auf

reines Ausprobieren angewiesen ist, um herauszubekommen, was die Icons bedeuten.

### AUSSTATTUNG

Das übersichtlich aufgebaute Handbuch verdient durchaus Lob, was man von der fehlenden Windows-Treiberdiskette nicht behaupten kann. Zwar bekommt man einen Ein/Aus-Schalter geboten, muß aber dafür auf einen BNC-Anschluß verzichten.

### LEISTUNG

Bei der Wiedergabe der weißen Fläche hatte der Vobis-Monitor nur unbedeutende Probleme, und auch die Geometrie konnte voll überzeugen. Viel weniger Freude machte hingegen die unzureichende Lesbarkeit von kleinen Schriften und der ausgeprägte Hang zum Pumpen. Hinzu kam beim Testgerät noch

ein deutliches Moiré, das sich mit Bordmitteln leider nicht beheben ließ.

**FAZIT:** Der Vobis überzeugt weder in der Handhabung, noch von der Bildstabilität.

- + Gute Bildwiedergabe
- Sehr ausgeprägtes Pumpen
- Unkomfortabel zu bedienen

PCPLAYER Wertung	
Ergonomie	40
Ausstattung	40
Leistung	70
Ca.-Preis:	1000 Mark
Gesamtwertung:	
64	





### ERGONOMIE

Wie schon beim 17-Zoll Modell leidet auch der 19-Zöller von Iiyama unter dem mehrstufigen OSD, das sich über die vier Tasten nur sehr umständlich bedienen lässt und nur in Englisch erscheint.

### AUSSTATTUNG

Die Ausstattung des Vision Master 450 glänzt durch eine beigelegte Treiberdiskette für Windows, einen Ein/Aus-Schalter und den BNC-Anschluss für einen zweiten Rechner. Dafür ist das Handbuch recht knapp ausgefallen und enthält nur in aller Kürze die wichtigsten Informationen.

### LEISTUNG

Die Weiß-Darstellung ist beim Iiyama über alle Zweifel erhaben. Ebenso erfreulich ist die sehr gute Lesbarkeit. Ein leichtes Moiré war mit den vorhandenen Bordmitteln schnell zu beheben. Auch mit der Konvergenz gab es keinerlei Schwierigkeiten: Die Wiedergabe von feinen weißen Linien ergab keine Schatten auf dem Bildschirm.

**FAZIT:** Von dem umständlichen OSD einmal abgesehen, macht der Iiyama einen sehr guten Eindruck. Was die Leistung betrifft, ist der Vision Master 450 ganz vorne dabei.

- + Hervorragende Bildwiedergabe
- + Sehr gute Lesbarkeit
- Nerviges OSD

### PC PLAYER Wertung

Ergonomie	50	■■■■■■■■■■
Ausstattung	100	■■■■■■■■■■
Leistung	100	■■■■■■■■■■
Ca.-Preis:	1160 Mark	

Gesamtwertung:



**90**



### ERGONOMIE

Wie schon beim 17-Zöller aus gleichem Hause überzeugt auch der Bedienungskomfort des 19-Zoll-Modells. Fast alle Funktionen sind auf Anhieb anwählbar, ohne sich durch verschiedene Menüs hangeln zu müssen.

### AUSSTATTUNG

Die Ausstattung des 99T lässt kaum Wünsche offen. Man bekommt nicht nur die Möglichkeit, einen zweiten Rechner an den Monitor zu hängen, sondern darf sich auch über ein sehr übersichtliches deutsches Handbuch freuen. Auch die Treiberdiskette für Windows beizulegen, war für LG nicht zuviel Aufwand.

### LEISTUNG

Bis auf kaum erkennbare Farbverfälschungen in der oberen und unteren linken Ecke war an der Weiß-Darstellung nichts auszusetzen. Auch über die Konvergenz des 99T lässt sich nichts Schlechtes sagen. Nur bei der Lesbarkeit hat der Monitor im unteren Bildschirmbereich deutliche Schwächen. Zudem ließen sich die Moiré-Effekte nicht gänzlich abwürgen, und bei Helligkeits-

wechseln pumpte der LG 99T recht deutlich.

**FAZIT:** Der 99T von LG erfreut durch eine reichhaltige Ausstattung und ein komfortables OSD. Leider kann die Bildwiedergabe nicht mit der Konkurrenz mithalten.

- + Gute Ausstattung
- Schlechte Bildwiedergabe

### PC PLAYER Wertung

Ergonomie	90	■■■■■■■■■■
Ausstattung	90	■■■■■■■■■■
Leistung	70	■■■■■■■■■■
Ca.-Preis:	1100 Mark	

Gesamtwertung:



**79**



### ERGONOMIE

Der 19-Zöller von Macom erfreut durch ein schickes OSD, das sich über fünf Tasten bedienen lässt. Hier gibt es pfiffigere Lösungen, aber die Bedienung ist dennoch sehr benutzerfreundlich.

### AUSSTATTUNG

Bei der Ausstattung hat Macom deutliche Zurückhaltung walten lassen. Zwar gibt es ein dünnes deutsches Handbuch, doch nach Annehmlichkeiten wie einer Treiberdiskette oder einer Möglichkeit, einen zweiten Rechner anzuschließen, sucht man hier vergebens.

### LEISTUNG

Die Weiß-Darstellung des Macom-Monitors gleicht einem Totalausfall: Schatten und Farbverfälschungen an allen Ecken und Enden. Dazu passend kann von Stabilität keine Rede sein. Kurz: Der Monitor pumpt sehr auffällig.

Zu schlechter Letzt litt das Testgerät auch noch unter deutlichem Moiré, das sich trotz vertikaler und horizontaler Moiré-Unterdrückung nicht ganz korrigieren ließ.

**FAZIT:** Der Macom ist nur für Menschen mit sehr widerstandsfähigen Augen zu gebrauchen. Normalbürgern bereitet der Monitor Kopfschmerzen.

- + Schickes OSD
- Ausgeprägtes Pumpen
- Indiskutable Bildwiedergabe

### PC PLAYER Wertung

Ergonomie	100	■■■■■■■■■■
Ausstattung	80	■■■■■■■■■■
Leistung	50	■■■■■■■■■■
Ca.-Preis:	860 Mark	

Gesamtwertung:



**60**



### ERGONOMIE

Miro setzt auch hier auf großes Rad für die Steuerung des OSD. Das ist auch kein Wunder, war doch MAG lange Zeit der Hauptlieferant für Miro-Monitore. Leider ist das Bedienfeld beim Testgerät ziemlich wack-

lig. Dafür gibt es Einstellmöglichkeiten für Farbtemperatur und Moiré in beiden Ebenen.

### AUSSTATTUNG

Die Ausstattung des Miro-Monitors ist erfreulich komplett: Neben einem sehr übersichtlichen deutschen Handbuch gibt es einen Ein/Aus-Schalter und einen BNC-Anschluß. Eine Treiberdiskette liegt leider nicht bei.

### LEISTUNG

Die Weiß-Darstellung gelingt dem Miro-Monitor sehr gut. Leichte Schwierigkeiten treten allerdings bei der Konvergenz auf. Doch diese sind nicht gravierend. Der recht deutliche Pumpeffekt ist da schon wesentlich störender. Dafür wird man wiederum durch sehr gute Lesbarkeit und eine exzellenten Geometrie etwas entschädigt.

**FAZIT:** Der Miro-Monitor bietet mit seinen teilweise sehr guten und dann wieder höchstens befriedigenden Leistungen ein durchwachsenes Bild.

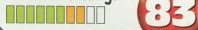
- + Sehr gute Geometrie und Weiß-Darstellung
- Deutliches Pumpen

### PCPLAYER Wertung

Ergonomie	70	■■■■■■■■■■
Ausstattung	80	■■■■■■■■■■
Leistung	90	■■■■■■■■■■

Ca.-Preis: 1060 Mark

Gesamtwertung:



**83**

### KÜGLMAYRS TEST-FAZIT



Nur selten überraschten mich Testergebnisse so wie diese. Obwohl wir ausschließlich sehr preiswerte Monitore zum Test geladen hatten – die Preisgrenze lag bei einem Straßenpreis von 800 Mark für die 17-Zöller und 1000 Mark für die 19-Zöller – prä-

sentierten sich die Kandidaten zum größten Teil im besten Licht. Wo ich spartanische Ausstattungen und Leistungen erwartete, boten viele der getesteten Geräte eine wirklich überzeugende Vorstellung. Von Ausnahmen abgesehen sind überraschend viele Monitore durchaus zu empfehlen. Welcher für mich der beste ist, steht allerdings fest. Der CTX VL 950 T ist durch

seine sehr guten Leistungen in puncto Bildschärfe und Bildwiedergabe mein Favorit. Warum nicht der 17-Zöller von Peacock, der schließlich Bester in seiner Klasse geworden ist? Ganz einfach: Bildschirmdiagonale ist einfach durch nichts zu ersetzen. Außer natürlich durch mehr Bildschirmdiagonale. Und deshalb ist der 19-Zöller von CTX mein Fall.

Hersteller	Typ	Zoll	Horizontalfrequenz	Preis	OSD	Funktionsumfang	Ausstattung	Weiß-Darstellung	Lesbarkeit	Konvergenz	Geometrie	Stabilität	Ergonomie (15%)	Ausstattung (15%)	Leistung (70%)	Wertung
Peacock	Ergovision 17 A 40,6 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,27 mm	17	95 kHz	800 Mark	100	100	90	100	100	100	100	100	95	90	92	PC Testsieger
Iiyama	Vision Master 400 41cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm	17	96 kHz	850 Mark	50	100	90	100	100	90	100	50	95	96	89	
LG Electronics	Studioworks 795 SC 40,6 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm	17	100 kHz	800 Mark	80	100	90	100	80	80	50	80	95	78	81	
Macom	S96 41 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm	17	96 kHz	700 Mark	80	80	80	70	70	70	80	90	80	80	80	
CTX	1792 SE 40 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm	17	92 kHz	580 Mark	60	70	60	60	80	90	90	60	65	82	76	PC Testsieger
MAG	XJ 717 41 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm	17	85 kHz	850 Mark	90	100	70	80	60	70	80	60	90	85	70	
Miro	VS 1770 T 41 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,25 mm	17	70 kHz	800 Mark	100	70	60	80	70	70	50	100	65	68	72	
CTX	VL 950T 45 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm	19	95 kHz	1000 Mark	60	90	80	100	100	100	100	60	85	100	92	PC Testsieger
Iiyama	Vision Master 450 45 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm	19	102 kHz	1160 Mark	50	100	90	100	100	100	90	50	95	98	90	
Miro	D 1995 FE 45 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,25 mm	19	95 kHz	1060 Mark	70	90	80	100	90	80	100	60	70	85	83	
LG Electronics	Studioworks 99T 45 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm	19	96 kHz	1100 Mark	90	90	90	90	50	90	90	50	90	74	79	
Highscreen	MS 19 P 45 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm	19	95 kHz	1000 Mark	40	80	60	90	40	80	90	40	40	70	64	
Macom	N95S 45 cm sichtbar TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm	19	95kHz	860 Mark	100	90	60	10	50	70	70	40	100	75	60	



# Hardware-Tests

## Joystick/Gamepad/Lenkrad



**F-22 Twister**

- Joystick
- Hersteller: Fanatec
- Circa-Preis: 70 Mark

Quasi der große Bruder des Fanatec »Hellfire« (Test in PCP 10/98) ist der »F-22 Twister«. Nur Kleinigkeiten unterscheiden ihn von seinem Verwandten: der Schubregler und der wie bei den Microsoft »Sidewinder«-Knüppeln drehbare Griff. Außerdem enthält die Schachtel den »Game Commander«, eine leistungsstarke Programmiersoftware. Vom Design her ähnelt der Twister unübersehbar der »F-16«-Reihe von CH Products. Daher liegt der Stick sehr gut in der Hand, alle vier Knöpfe sowie den Coolie-Hat erreichen Sie bequem mit einer Hand. An der Basis links haben die Designer einen Gashebel angebracht, der sich halbwegs präzise kontrollieren lässt.

Leider hat der Hersteller auch die Unarten des Hellfires übernommen: So drückt sich der Vier-Wege-Schalter wackelig, das Anschlusskabel gerät sehr kurz, und der vorn unten am Hebel angebrachte Knopf ist oben und unten abgeschrägt. Dadurch rutscht der kleine Finger gern ab. Ansonsten aber erhalten Sie ein ordentliches Gerät für wenig Geld. (mash)

### PC PLAYER Fazit

Im Prinzip gilt das gleiche Fazit wie für den kleinen Bruder Hellfire. Von der Ergonomie her gefällt der Knüppel gut, die Verarbeitung trübt das Gesamtbild ein wenig. Trotz des beim Vorbild von CH fehlenden Ruders kommt der Twister daher nicht an die F-16-Reihe heran, stellt aber eine preisgünstige Alternative dar.

### PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung:



**74**



**Eezee Pad**

- Gamepad
- Hersteller: Fanatec
- Circa-Preis: 30 Mark

Aus dem Hause Fanatec kommt ein Acht-Knopf-Gamepad, das natürlich auch ein Steuerkreuz besitzt. In diesen Vier-Wege-Schalter können Sie einen Mini-Stick aus Metall einschrauben, dessen Nutzen aber eher gering ist. Unter dem Gerät befinden sich drei Saugnäpfe, die man ebenfalls kaum braucht, denn wer hält schon sein Gamepad nicht in der Hand? Gott sei Dank lassen sie sich aber problemlos entfernen. Dafür haben die Designer die Schalter schlecht positioniert, denn sie sitzen, wie auch das Steuerkreuz, zu nahe am Rand. Dadurch liegen die Kuppen beider Daumen viel zu weit in der Mitte des Geräts, und Sie steuern mit den Gelenken. Das Vorderteil mit den (vorderen) Knöpfen für die Zeigefinger geriet vom Winkel her zu spitz, weswegen Sie Ihre Finger sehr weit abspreizen müssen und so ziemlich schnell ermüden. Zumindest haben die Buttons einen vernünftigen Druckpunkt, und der Vier-Wege-Schalter lässt sich ebenfalls ordentlich bedienen. Er arbeitet zwar nicht hundertprozentig exakt, ragt aber in dieser Preisklasse deutlich heraus. Gleiches gilt für die Fertigungsqualität. (mash)

### PC PLAYER Fazit

Das Eezee Pad bietet für seinen niedrigen Preis eine akzeptable Verarbeitung. Die ungünstige Ergonomie im Verein mit den nutzlosen Saugnäpfen und dem kaum sinnvolleren Mini-Stick macht das Gerät dennoch nicht empfehlenswert. Daher muß unsere Note unter dem Durchschnitt bleiben.

### PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung:



**35**



**R4 Force Wheel**

- Force-Feedback-Lenkrad
- Hersteller: Saitek
- Circa-Preis: 400 Mark

Die massive Konstruktion benötigt viel Platz vor Ihrem Monitor; dafür läßt sie sich aber auch bombensicher befestigen. Das Rad ist nicht ganz rund, sondern leicht elliptisch geformt und liegt dadurch sehr ergonomisch in den Händen. Zwei Funktionstasten in Daummennähe, zwei Klappebel hinter dem Rad und ein Schalthebel zur Rechten komplettieren die Ausstattung. Für teuer Geld hat sich Saitek Original-Micro-soft-Technologie besorgt. Die Force-Feedback-Effekte entsprechen daher eins zu eins dem Vorbild (siehe PC Player 11/98). Außerdem gibt es keine Hardwarekennungsprobleme, die bei den nicht von Microsoft versorgten Konkurrenten komischerweise häufiger auftreten.

Die dazugehörigen Gas- und Bremspedale lassen sich je nach Wunsch in verschiedenen Harteigraden einstellen; ein passender Imbus-Schlüssel hierzu wird sogar lobenswerterweise mitgeliefert. Der Lenkeinschlag ist exakt bemessen, da er auch bei maximaler Stellung kein Umgreifen erforderlich macht. Außerdem reagiert er sehr genau auf jede Kursänderung. Durch das gewichtige Erscheinungsbild hat man zudem fast den Eindruck eines richtigen Lenkrades. (uh)

### PC PLAYER Fazit

Ein paar Knöpfe mehr könnten's sein; sonst aber zeigt das Saitek-Rad keinerlei Schwächen. Stabil, ergonomisch, feinfühlig, gute Betriebsanleitung, problemlose Installation. Unsere neue Referenz.

### PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung:



**87**

Keine Panik: PCs vernetzen



# Nie mehr allein

Im Netzwerk machen viele Spiele doppelt soviel Spaß. Der Zusammenschluß von zwei oder mehr PCs zu einem LAN (Local Area Net) ist dabei weder schwer noch teuer, wenn Sie sich an diese Anleitung halten.

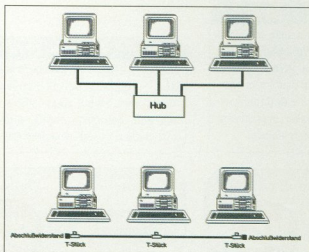
Hardware

Es ist in erster Linie Microsoft zu verdanken, daß praktisch jedes aktuelle Spiel, bei dem es Sinn macht, mit Multiplayer-Funktionen für »Local Area Nets« (LANs) versehen wird. Zum einen steckt in jedem Windows eine recht ordentliche Netzwerkunterstützung, zum anderen hat DirectX die Spieleentwickler von der expliziten Programmierung der einschlägigen Funktionen weitgehend befreit. So ganz nebenbei erhält man durch die Vernetzung vorhandener PCs auch einige Zusatzfunktionen wie die Möglichkeit, auf Laufwerke, Verzeichnisse oder Drucker der übrigen Rechner zuzugreifen.

In diesem Beitrag lernen Sie, wie Sie ein einfaches Peer-to-Peer-Netzwerk (gleichberechtigte PCs, kein Server, keine Benutzerverwaltung) aufbauen, das es für das Spielen im Netz und für einfachere Büroanforderungen absolut tut. Die Kosten pro PC liegen dabei unter 100 Mark.

Übrigens muß ein gemäß der folgenden Anleitung für das Netzwerk konfigurierter PC nicht ständig mit den anderen verbunden sein. Auch ein gelegentlicher Spieleabend, bei dem jeder seinen entsprechend eingerichteten PC mitbringt, ist ohne weiteres möglich. Es müssen dann nur noch die Kabel angeschlossen werden. Die Netzwerkfunktionen stören den Stand-alone-Betrieb überhaupt nicht.

Die zwei gängigsten Verkabelungen für kleinere Netzwerke: Die Twisted-Pair-Variante (oben) benötigt einen Hub (Verteiler); die Backbone-Version (unten) ist kostengünstiger und verwendet in der Regel weniger Kabel.



## Die richtige Ausrüstung

Vor dem Einkauf der Netzwerk-Hardware müssen Sie sich Gedanken darüber machen, wie Sie die PCs miteinander verkabeln wollen. Für kleinere Netze eignen sich zwei verschiedene Methoden:

Die erste ist die klassische »Backbone«-Form. Hierbei gibt es eine einzige Netzwerkleitung, die sich vom ersten bis zum letzten PC durchzieht. An jedem Rechner zweigt ein T-förmiger Stecker zur Netzwerkkarte ab. Die beiden offenen Enden der Leitung werden mit einem 50-Ohm-Abschlußwiderstand terminiert (geschlossen). **Die Vorteile** dieser Lösung:

- Normalerweise weniger Kabel, da die Verbindung von einem PC zum nächsten auf dem kürzestmöglichen Weg erfolgt.
- Recht geringe Störanfälligkeit, da die für diese Verbindungsform erforderlichen Koax-Kabel über eine sehr gute Abschirmung verfügen.
- Geringste Kosten, da nur Kabel und Stecker gebraucht werden.

### Die Nachteile:

- Löst sich in der Kette eine Steckverbindung, wird durch diese Unterbrechung gleich das gesamte Netz lahmgelegt.
- Das Koax-Kabel ist dick und unflexibel, die dazugehörigen BNC-Stecker sind ebenfalls recht klobig. Das Verlegen, vor allem durch Wände hindurch, ist dadurch schwieriger.

Die alternative Verkabelungsmethode ist sternförmig und erfordert zweiadriges Twisted-Pair-Kabel (ähnlich einem Telefonkabel). Von jedem PC führt eine Leitung zu einem zentralen Verteiler, dem »Hub«. Diese Methode hat ihre Vor- und Nachteile.

### Die Vorteile:

- Das Netzwerk ist unempfindlich gegen das Lösen einzelner Verbindungen. Nur der betroffene Rechner verliert den Kontakt zum restlichen Netzwerk.
- Das verwendete Kabel (CAT5 mit RJ-45-Steckern) ist dünner und flexibler; läßt sich also leichter verlegen.
- Wer eine ganz professionelle Verkabelung möchte, kann das Kabel in der Wand verlegen und RJ-45-Einbaudosen montieren.



tieren, an die der Rechner wie ein Telefon angeschlossen wird.

#### Die Nachteile:

- Diese Lösung ist teurer, obwohl das Twisted-Pair-Kabel selbst etwas billiger ist als Koax-Kabel. Es wird aber in jedem Fall ein Hub benötigt, der – je nach Anzahl der »Ports« (anschließbare Rechner) und Leistung von 120 bis über 1000 Mark kostet. Und das, obwohl in einem Hub keinerlei »Intelligenz« steckt, sondern nur eine Signalverteilung stattfindet.
- Vor allem nicht abgeschirmtes Twisted-Pair-Kabel ist recht empfindlich gegenüber Störstrahlungen und Magnetfeldern. Schon ein paar Stromkabel in seiner Nähe können die Leistung des Netzwerks beeinträchtigen.

Haben Sie sich für eine der beiden Verkabelungsformen entschieden, können Sie sich an den Einkauf der Hardware machen. Zunächst einmal brauchen Sie für jeden Rechner, der ins Netz soll, eine Netzwerkkarte, also deren mindestens zwei. Netzwerkkarten unterscheiden sich im wesentlichen in drei Punkten:

1. PCI- oder ISA-Ausführung. Wenn es Ihnen nicht um die 15 bis 20 Mark geht, die eine ISA-Netzwerkkarte billiger ist, sollten Sie auf jeden Fall zu einem PCI-Modell greifen. Es belastet (dank PCI-Busmastering) die CPU wesentlich weniger, die Konfiguration ist dank Plug-and-play in der Regel deutlich einfacher, zudem sind freie ISA-Slots auf modernen Motherboards ohnehin rar geworden.
2. Anschlüsse. Je nachdem, welche Form der Verkabelung Sie verwenden wollen, muß natürlich entweder ein BNC-Anschluß (für Koax-Kabel) oder eine RJ-45-Buchse / Twisted Pair auf der

#### DOS-Spiele im Netz

Normalerweise problemlos klappt das Spielen alter DOS-Spiele im Netzwerk, zumindest dann, wenn das jeweilige Spiel unter Windows in der DOS-Box läuft. Denn dort sind Netzwerktreiber und -protokolle weiterhin aktiv. Allerdings übernimmt das DOS-Spiel die Kommunikation im Netz, weil es ja keine zentrale Instanz wie DirectX gibt. Und die meisten DOS-Spiele wollen entweder über das IPX/SPX-Protokoll oder über NETBIOS kommunizieren. Im ersten Fall muß, wie im Text unter Schritt zwei der Konfigurationsanleitung beschrieben, das IPX-Protokoll eingerichtet sein. Verlangt das Spiel NETBIOS, ist diese Erweiterung unter Umständen noch per Hand zu aktivieren: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf »Netzwerkumgebung« und wählen »Eigenschaften«. Ein Doppelklick auf den Eintrag Protokoll – Netzwerkkarte (etwa »IPX/SPX – NE2000 kompatibler Adapter«) gibt Ihnen Zugriff auf das Register »NetBIOS«, wo Sie die NETBIOS-Unterstützung aktivieren können, wenn das nicht schon der Fall ist. Schwieriger ist es mit DOS-Spielen, die nur im reinen MS-DOS-Modus laufen. Hier müssen Sie ein speicherresidentes Programm für das IPX-Protokoll und eventuell ein zweites für NETBIOS in die AUTOEXEC.BAT einbauen. Den Namen des entsprechenden Programms und die erforderlichen Parameter finden Sie in der Dokumentation zur Netzwerkkarte.

Karte vorhanden sein. Viele Netzwerkkarten bieten allerdings beides gleichzeitig.

3. Leistung. Es gibt zwei Klassen von PC-Netzwerkkarten. Die einfacheren (und bezahlbaren) erlauben einen Datendurchsatz von bis zu 10 MBit pro Sekunde (also etwas über 1 MByte/Sek.).

#### Eine Bitte an unsere Abonnenten

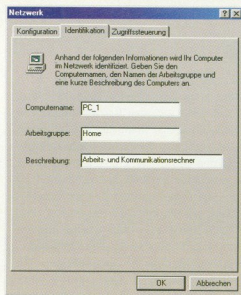
Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

**Vielen Dank – Ihre Versandabteilung**

**WWW.GAMEEXPRESS.DE**  
your personal dealer for games, manga, merchandise & imports

fon (040) 89 703 480 fax (040) 89 703 380



Vor allem für die gemeinsame Nutzung von Verzeichnissen oder Druckern, aber auch für manche Spiele ist die Identifikation aller PCs im Netz wichtig. Jeder bekommt einen eigenen Computernamen, alle dieselbe Arbeitsgruppe.

Das sollte für Heim- und Spieleanwendungen, aber auch für die meisten Büroanforderungen völlig ausreichen. Solche Karten bekommen Sie in der PCI-Ausführung schon für deutlich unter 50 Mark. Die obere Leistungsklasse erreicht bis zu 100 MBit pro Sekunde, ist aber viel teurer, erfordert abgeschirmte Twisted-Pair-Kabel und einen Hub, der für 100 MBit/s ausgelegt ist. Für die allermeisten Netzwerk Anwendungen sind diese Karten definitiv zuviel des Guten.

Achten Sie darauf, daß den Karten aktuelle Treiber für Windows 95 oder 98 beiliegen. Bei Markenkarten (3Com, Novell) können Sie von einem guten Treiberservice ausgehen, bezahlen aber mal leicht das Vierfache des Preises von No-Name-Karten, die es in der Regel genauso tun. Es finden sich teilweise recht günstige Netzwerk-Starter-Kits für zwei Rechner im Handel. In einer solchen Packung finden Sie zwei Netzwerkkarten, ein paar Meter Kabel und die nötigen Stecker und Abschlußwiderstände. Das ganze Paket kostet oft nicht einmal 100 Mark.

## Einbau und Verkabelung

Der Einbau der Netzwerkkarten in die PCs ist genauso simpel wie bei jeder Steckkarte: Rechner auf, Karte in freien Slot stecken und festschrauben, Rechner zu – fertig. Nur wenn Sie eine ISA-

Karte gekauft haben, deren Ressourcen (Interrupt, Adresse) sich zudem nicht per Software einstellen lassen (absolut nicht ratsam), müssen Sie vorher noch die Jumper oder DIP-Schalter einstellen. Dazu müssen Sie natürlich wissen, welche Ressourcen im jeweiligen Rechner noch frei sind, oder die übrige Hardware umkonfigurieren. Auch das Verkabeln ist kein Problem. Bei Twisted-Pair-Kabeln verbinden Sie einfach alle Netzwerkkarten mit einem beliebigen freien Port des Hubs. Bei Koax-Kabeln stecken Sie auf die Buchse jeder Netzwerkkarte ein T-Stück (normalerweise im Lieferumfang der Karte). Verbinden Sie dann jeweils ein Ende des T-Stücks mit einem Koax-Kabel mit dem nächstgelegenen Rechner. Achten Sie darauf, nicht zu kurze Kabel zu verwenden, beziehungsweise die Kabel nicht zu sehr zu spannen. Es kann sonst passieren, daß Sie eine Leitung aus dem Stecker reißen, was sich nur schwer reparieren läßt und das gesamte Netzwerk lahmlegt. Auf den jeweils freigebliebenen Anschluß des ersten und letzten Rechners in der Kette setzen Sie einen 50-Ohm Abschlußwiderstand.

## Konfiguration des Netzwerks

Sind die Karten installiert und die Kabel alle angeschlossen, kann's mit der Softwareinstallation und -konfiguration losgehen. Diese Schritte sind für jeden PC im Netz zu wiederholen.

1. Starten Sie den Rechner. Windows wird beim Hochfahren normalerweise erkennen, daß eine neue Netzwerkkarte vorhanden ist und die Diskette oder CD mit den Treibern verlangen. Ausnahme: Nicht plug-and-play-fähige ISA-Karten. Für letztere wählen Sie »Systemsteuerung« – »Netzwerk« – »Hinzufügen« – »Netzwerkkarte« – »Diskette ...«, um die Treiber zu installieren.
2. Als nächstes gilt es, die verwendeten Protokolle einzurichten. Am schnellsten kommen Sie an die entsprechenden Einstellungen mit einem Rechtsklick auf das Desktop-Symbol »Netzwerkumgebung« und dem anschließenden Klick auf »Eigenschaften«. Es erscheint eine Liste, in der alle Netzwerkkomponenten aufgeführt sind. Es sollte unter anderem ein Eintrag für Ihre Netzwerkkarte vorhanden sein und mindestens ein Proto-

## Troubleshooting

Am besten läßt sich die Funktion des Netzwerks überprüfen, wenn Sie die Einstellungen unter Punkt drei der Konfigurationsanleitung befolgt haben. Normalerweise sehen Sie alle (eingeschalteten) Netz-PCs unter »Netzwerkumgebung«. Gibt es hierbei Probleme, gehen Sie folgendermaßen vor:

**Problem:** Sie sehen nur ein Netzwerksymbol mit der Bezeichnung »Gesamtes Netzwerk«. Ein Doppelklick darauf ergibt die Fehlermeldung »Das Netzwerk kann nicht durchsucht werden ...«

**Lösung:** Für dieses Problem kann es mehrere Ursachen geben:

1. Der Treiber für die Netzwerkkarte funktioniert nicht. Überprüfen Sie das im Gerätemanager, und installieren Sie den Treiber gegebenenfalls neu.

2. Es werden unterschiedliche Protokolle verwendet. Sorgen Sie dafür, daß auf allen Rechnern das gleiche Protokoll eingerichtet ist (siehe Schritt drei der Konfigurationsanleitung).

3. Es fehlt eine Verbindung von der Netzwerkkarte zum Hub oder (bei Koax-Kabeln) die Netzwerkleitung ist irgendwo offen. Überprüfen Sie, ob alle Stecker eingerastet sind und (bei Koax-Kabeln) die Endwiderstände angebracht sind.

**Problem:** Alle Rechner sind sichtbar, bloß der »eigene«, also der, auf dem die Netzwerkumgebung angezeigt wird, nicht. Dieser Rechner wird auch von den anderen nicht »gesehen«.

**Lösung:** Die Datei- und Druckerfreigabe ist bei diesem Rechner nicht aktiviert. Holen Sie das

nach unter »Systemsteuerung« – »Netzwerk« – »Datei und Druckerfreigabe«, indem Sie beide Optionen (»Anderen Benutzern soll der Zugriff...«) anklicken. Diese Einstellung hat aber keinen Einfluß auf das Spielen im Netz.

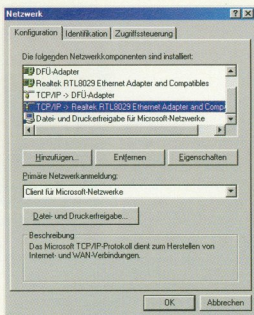
**Problem:** Es ist nur der eigene Rechner sichtbar, aber kein anderer, obwohl alle Einstellungen und Protokolle identisch sind.

**Lösung:** Entweder ist die Netzwerkleitung irgendwo offen (siehe erster Tip) oder es stimmt etwas mit der Bezeichnung der Arbeitsgruppe nicht. Überprüfen Sie, ob überall die gleiche Arbeitsgruppe in exakt der gleichen Schreibweise eingetragen ist; schreiben Sie unter Umständen einfach die gleiche Bezeichnung noch einmal hin, auch wenn sie vorher richtig schien.



kollektur, der mit dieser Netzwerkkarte verbunden ist. Beispiel: »TCP/IP -> NE2000 kompatible Network Adapter«. Netzwerkprotokolle sind die »Sprache«, mit der sich - unabhängig von den jeweiligen Kartenmodellen und Betriebssystemen - Rechner in einem Netzwerk verständigen. Im PC-Bereich gibt es drei wichtige: TCP/IP (das auch im Internet verwendet wird), NetBEUI (Microsofts eigenes Protokoll) und IPX/SPX (ursprünglich von Novell). Im Prinzip können Sie alle drei Protokolle parallel installieren. Das kostet aber Tempo, vor allem beim Booten. TCP/IP ist ein bißchen langsamer als die anderen beiden, wird aber von manchen Spielen auch für das lokale Netzwerk vorausgesetzt (»Unreal« gehört dazu). Ansonsten ist IPX eine gute Wahl. Dank DirectPlay, dem Multiplayer-Modul von DirectX, ist die Wahl des Protokolls nicht mehr so wichtig. Aber zumindest eines muß vorhanden sein, und zwar auf jedem Rechner des Netzwerks das/die gleiche(n). Sie installieren ein neues Protokoll mit »Hinzufügen ...« - »Protokoll« - »Microsoft«.

3. Für das Spielen im Netz reicht das schon. Wenn Sie den Zugriff auf die Laufwerke oder Drucker eines anderen PCs im Netzwerk ermöglichen wollen, brauchen Sie noch ein paar Einstellungen: Unter »Primäre Anmeldung« sollte »Client für Microsoft-Netzwerke« gewählt sein. Klicken Sie dann auf »Datei und Druckerfreigabe ...« und aktivieren Sie die beiden Optionen der folgenden Dialogbox (»Anderen Benutzern soll der Zugriff ...«). Zuletzt wählen Sie noch die Registerkarte »Identifikation« und tragen unter »Computername« eine beliebige Bezeichnung ein, auf jedem Rechner im Netz aber eine

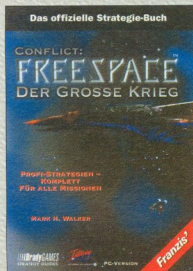


Die Schalt- und Steuerzentrale für die Netzwerkkonfiguration finden Sie unter »Systemsteuerung« - »Netzwerke«. Hier bestimmen Sie beispielsweise die Kommunikationsprotokolle wie TCP/IP oder IPX/SPX.

andere. Unter »Arbeitsgruppe« tragen Sie wiederum eine beliebige Bezeichnung ein, diesmal aber am besten für alle Rechner die gleiche. Das Feld »Beschreibung« können Sie leer lassen. Wenn Sie auch die für das Spielen im Netzwerk nicht notwendigen Einstellungen aus Schritt drei vorgenommen haben, können Sie die Funktion des Netzwerks ganz einfach überprüfen. Schalten Sie alle Rechner im Netzwerk ein und klicken Sie doppelt auf das Symbol »Netzwerkumgebung«. Darauf öffnet sich ein Explorer-Fenster, in dem Sie Einträge mit den Bezeichnungen (»Computernamen«) aller ins Netz eingebundenen Rechner sehen können. Sehen Sie keinen oder nicht alle Rechner, lesen Sie den Kasten »Troubleshooting«.

(Stefan Wischner/tk)

## Rein in Ihr Kampfschiff!



Sie sind mutig, taktisch versiert, schlau und gerissen, wagemutig und voller Tatendrang? Trotzdem brauchen Sie dieses Strategiebuch wenn Sie überleben wollen! Lange schon befindet sich die Erde in zäher Auseinandersetzung mit einer außerirdischen Macht. Doch jetzt taucht eine dritte, noch mächtigere Spezies auf... Rein in Ihr Kampfschiff! Nutzen Sie:

- Profi-Strategien für alle Missionen
- Sichere Walkthroughs
- Übersicht über alle Raumschiffe
- u.v.m.

## Freospace - Das offizielle Strategiebuch

Walker, Mark H.; 1998, 180 S.

ISBN 3-7723-6815-8 ÖS 146,-/Sfr 18,-/DM 19,95

Franzis-Verlag GmbH, Gruber Straße 46a,  
85586 Poing  
Tel.: 08121/95-1444, Fax 08121/95-1679  
http://www.franzis.de



Franzis

## Software & Video für Schwule

Wir führen ein umfangreiches Angebot an CD-ROM und VHS-Videos. Fordern Sie doch einfach unseren Prospekt an:

- o kostenlos
- o unverbindlich
- o diskret

www.x8media.com

Axel Kremer Software,  
Hymngasse 13d, 41460 Neuss  
Tel./Fax: 030-690 880 81

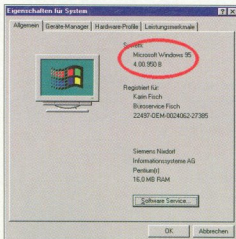


Interessante Informationen von  
A bis Z finden Sie unter:

<http://www.weka-cityline.de>

## ► Berichtigung: AGP

In Ausgabe 12/98 des Technik Treffs berichteten wir unter der Überschrift »Kein Bock auf Windows 98«, daß der AGP-Bus auch unter dem alten Windows 95 funktionieren würde. Dem ist allerdings nicht so: Damit der AGP-Bus vom Betriebssystem angesteuert wird, benötigen Sie entweder Windows 95 in der Version Service Release 2.1 (OSR 2.1) oder Windows 95 OSR 2.0 und das Programm USBSUPP.EXE, das dieses auf den Stand 2.1 bringt. Leider kann man die Datei bei Microsoft nicht downloaden, so daß man nach ihr entweder im Internet suchen muß (einfach nach dem Stichwort »USBSUPP.EXE« forschen), oder man bekommt sie mit der Grafikkarte geliefert. Zusätzlich benötigt man dann noch einen Treiber für den AGP-Port des Motherboards, den man entweder auf der hoffentlich mitgelieferten CD oder auf der WWW-Seite des Motherboard-Herstellers findet. Fast den gesamten Zirkus kann man sich ersparen, indem man Windows 98 benutzt. Auch hier sollte man sich allerdings nach aktuellen AGP-Motherboard-Treibern auf der Internet-Seite des Board-Herstellers umschauen.



Für eine AGP-Grafikkarte brauchen Sie auf jeden Fall Windows 95 OSR 2.1 (Windows 95B) oder gleich Windows 98.

## ► Voodoo-Treiber loswerden

Hier eine Problemlösung, die sich direkt bei uns in der Redaktion ergab, und die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen: Auf einem Computer mit Windows 95 B wurden eine Richtigkeit-Grafikkarte von Orchid und ein Original-Voodoo-Treiber von 3Dfx installiert. Der



von Orchid mitgelieferte Treiber blieb zunächst im Karton. Nun sollte einige Monate später genau dieser auf verschiedenen Gründen darüber installiert werden, was das System hartnäckig ignorierte. Nach dem Löschen des 3Dfx-Treibers aus dem Gerätemanager und dem Hochfahren des Computers installierte sich dieser immer wieder von neuem.

Um dem Problem Herr zu werden, löscht man im Verzeichnis »INF« von Windows die Datei mit dem Namen VOODOO.INF. Außerdem gibt es im INF-Verzeichnis das Unterverzeichnis OTHER. Darin löscht man alle Dateien, deren Dateiname irgend etwas mit »Voodoo«, »3Dfx« oder »Richtigkeit« zu tun hat. Erst nach diesen Aktionen entfernt man den Voodoo-Treiber aus dem Gerätemanager. Nach dem erneuten Booten des PCs erkennt dieser wieder eine neue Grafikkarte und verlangt nun brav nach einem Treiber.

## ► Vollversion »The Web«

Verschiedene Briefe machten uns auf ein Problem mit der Vollversion »Pro Pinball – The Web« der PC Player Super Plus 12/98 aufmerksam. Der Flipper ist dort in einer Win95- und einer MS-DOS-Version enthalten. Leider macht letztere echte Probleme: Sie verlangt immer wieder mit der Meldung »The Web CD is missing« nach der eingelegten CD, selbst wenn diese im Laufwerk verweilt. Dieses Verhalten tritt auch bei der von uns für die Herstellung der CD verwendeten Original-Version auf. Wir haben für dieses Problem leider keine Lösung außer dem Installieren des Flippers unter Windows 95. Beachten Sie

dazu unbedingt die Hinweise, die Sie unter »PC Player Info« und im Installationsvideo erhalten

## ► AMD K6-2 mit 333 MHz

Es gibt eine Variante des aktuellen AMD-Prozessors mit 333 MHz, der wie die übrigen Familien-Kollegen eine Spannung von 2,2 Volt benötigt. Durch ein kleines Praxisproblem läßt sich dieser aber in den meisten Boards nur mit 66 MHz Bustakt und nicht mit 100 MHz betreiben. Für 333 MHz Prozessortakt und 100 MHz Bustakt müßte man nämlich einen Multiplikator von 3,33 einstellen können; den gibt es aber nicht. Zur Auswahl stehen lediglich 3x und 3,5x. Bei einer Vervielfachung von 3 würde der 333er mit nur 300 MHz betrieben; dann hätte man gleich die günstigere 300-MHz-Variante nehmen können. Bei 3,5 läuft der Chip aber schon mit 350 MHz, eindeutig zu viel für diese Version des Prozessors (es sei denn, man nimmt die Übertaktung in Kauf). Als Ausweg bleibt nur 66 MHz und ein Multiplikator von 5; damit läuft der Chip dann mit gefälligen 333 MHz. Theoretisch funktioniert der Chip auch auf Boards mit 333 MHz Bustakt und einem Multiplikator von 3,5. Praktisch sind uns solche Motherboards bislang aber nicht bekannt. (hf)

**Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spielereust in Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.**

### Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH  
Redaktion PC Player  
Stichwort: Technik Treff  
Gruber Str. 46a  
85586 Poing

oder per E-Mail an  
ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.





# Damit Sie sich nicht im Hardware-Dschungel verirren...

...haben wir die aktuellsten Hardwareprodukte einem knallharten Qualitätstest unterzogen und die Spreu vom Weizen getrennt – jetzt in PC Magazin.

**Jetzt im  
Handel!**

**Mit CD-ROM**

Die Hardwarepreise fallen ins Bodenlose. Noch nie war es so günstig, den eigenen Computer aufzurüsten und mehr Leistung für weniger Geld herauszuholen. In unserer neuesten Ausgabe verraten wir Ihnen, wo die wahren Schnäppchen auf Sie warten und von welchen Produkten Sie besser die Finger lassen.

Weitere Themen in PC Magazin:

- Musiksoftware: Machen Sie aus Ihrer Soundkarte ein Tonstudio
- Subnotebook: Rechenzwerge mit Riesenleistung
- Windows 95/98: Zünden Sie den Betriebssystem-Nachbrenner

[www.pc-magazin.de](http://www.pc-magazin.de)

PC Magazin – das müssen Sie wissen.

**PC Magazin**  
www.pc-magazin.de  
DM 8,-

**Die beste HARDWARE**

**SOUND VON A-Z**

**CD im Heft:**

**Alle PC-Magazin-Ausgaben 1998 mit Volltextsuche**

**Jahresrückblick: 2500 Top-News aus www.pc-magazin.de**

**Die 30 besten Shareware-Programme**

**Test- und Demoversionen zum Sound-Special**

**Mini-Notebooks**  
266 MHz unter 1,5 kg

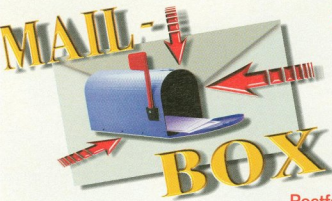
**Clipart-Sammlungen**  
30 Produkte im Vergleich

**PRAXIS**

- Tuning für Win 95/98
- Linux Window Manager
- Faxen mit dem PC

**NEU: NT SP 4.0 • MS Office SR 2**

**Preis im Einzelhandel  
DM 10,900,-  
in der Werbung**



E-Mails schicken Sie bitte an [LeserPCP@aol.com](mailto:LeserPCP@aol.com).

**Sie wollen Ihre Meinung  
über PC Player loswerden  
oder sich zu allgemeinen  
Computerthemen äußern?  
Wenden Sie sich auf dem  
Postweg an die WEKA  
Consumer Medien GmbH,  
Redaktion PC Player,**

**Postfach 1129, 85580 Poing.**

### Spiele ohne System?

Ich finde es eigentlich ziemlich schade, daß die meisten Spiele Windows 95/98 benötigen. Wäre es nicht möglich, neue Spiele unabhängig vom Betriebssystem zu entwickeln? Es gibt auch Leute, die kein Windows benutzen, und was ist mit Betriebssystemen wie Solaris oder Linux?

(Cyrill Schlup)

Ohne Windows oder DOS beziehungsweise deren Systemroutinen könnte kein Spiel auf die CD-ROM oder die Festplatte zugreifen und so nicht einmal starten. Natürlich könnte nun jeder Entwickler sein eigenes Betriebssystem programmieren – doch das würde nicht unwesentlich lange dauern und den Preis des Spiels immens in die Höhe treiben. Das Portieren einiger Titel auf andere Systeme klappt nicht zuletzt deswegen, weil diese über gemeinsame Grafikschnittstellen wie Open GL verfügen.

### Wo bleibt mein Heft?

Es ist Mittwoch, der 7. Oktober 1998. PC-Player-Tag. Doch sollte ein Abonnent laut Eurer Vorschau das Heft »in der Regel« nicht etwas früher bekommen? Leider habe ich nun schon drei Monate lang meine Player erst am Erscheinungstag bekommen. Nun könnte jemand die Schuld auf die Post schieben, aber meine c't bekomme ich immer freitags, obwohl sie am Montag erscheint. Bei Euch könnte ich das Heft ja gleich am Kiosk kaufen.

(Jürgen Motsch)

Durch unseren großen Aktualitätsanspruch geben wir die Filmvorlagen für jede Ausgabe erst sehr spät in die Druckerei. Sobald die Hefte fertig sind, werden sie an die Post geliefert, was am Donnerstag vor besagtem Mittwoch, dem

Erstverkaufstag, geschieht. Maximal drei Tage später, also am Montag, sollten unsere Abonnenten ihre PC Player in der Hand halten. Ist das mehr als einmal nicht der Fall, können wir bei der Post eine Zustellüberprüfung einleiten. Schreiben Sie dazu eine E-Mail an unsere Abo-Zentrale ([weka@csj.de](mailto:weka@csj.de)), in der Sie um eine solche bitten und in der Sie Ihre Adresse, Ihre Abo-Nummer und natürlich den Zustelltag vermerken.

### Affen am Steuer?

Zu »Grand Prix Legends«: Herr Schnelle sollte sich in seinen Bemühungen, die Ideallinie zu finden, nicht zu sehr durch die »affenartig langen« Arme des Piloten stören lassen. Im Gegensatz zu heute fuhr man 1967 in der Formel 1 mit durchgestreckten Armen. Papyrus hat dies korrekt wiedergegeben und hätte hierfür sowie allgemein für die sorgfältige historische Aufarbeitung eigentlich Lob statt Kritik verdient. A propos »altmodische Verbrennungskraftwagen«: Was fährt man eigentlich heute? Das einzige, was mich am Spiel stört, sind die Trauerbalken am Bildrand. Ist hier Abhilfe in Sicht? Der Full-Screen-Play wäre eine Wohltat!

(Manfred Boll)



Ein 16:9-Fernsehfilm ist nichts dagegen: Grand Prix Legends benutzt zwei Cinemascope-Balken.

Wir danken artig für die Information und sprechen ein nicht minder artiges Lob an Papyrus aus. Die »Trauerbalken« am Bildrand sparen in erster Linie Rechenkraft – ein Vollbild-Modus würde weniger starke PCs ins Schleudern bringen. Über einen Patch ist uns noch nichts bekannt.

### Entschärfungskommando

Wie wäre es, wenn Ihr in die Tests auch einen Kasten einfügen würdet, in dem man ablesen kann, was in der deutschen Version entschärft wird?

(Tim Hoppmann)

Gute Idee – die in der Praxis daran scheitert, daß wir sehr oft die englische Master-Version eines Titels bekommen. Etwaige Änderungen einer deutschen Version finden sich darin noch nicht, und selbst die deutschen Hersteller wissen nicht immer, in welchem Umfang diese stattfinden werden. Testen wir hingegen die deutsche Variante, können wir verständlicherweise keine Aussagen zur englischen Fassung machen.

### Meinungsmache

Die Meinung der Redakteure zu Top-Spielen kann ruhig auf eine halbe Seite expandieren. Ich denke, daß jeder Leser seinen eigenen »Lieblingsredakteur« hat, mit dessen Meinung er oft bis immer übereinstimmt. So kann jeder relativ sicher sein, daß dies auch seine Meinung nach Anspielen des Spiels sein wird. Wie schafft Ihr es bloß, immer wieder die Spiele in so kurzer Zeit durchzuspielen, einen Test ohne Rechtschreibfehler zu verfassen und Euch dazu noch über eine Prozent-Wertung zu einigen?

(Daniel Wilke)

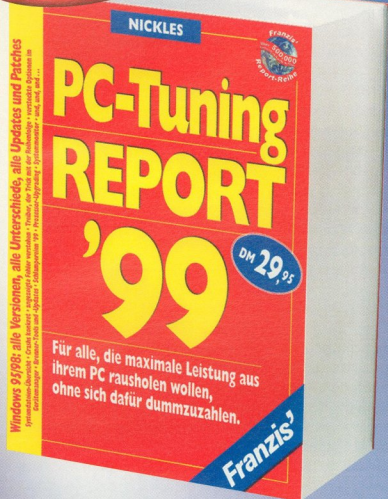
Fangen wir mit dem einfachen Teil an: Für die Seitenkorrekturen sorgt unser Textchef Oskar »Duden« Dzierzynski, gegen den jeder Oberstudienrat ein Waisenknabe ist. Die Endwertung wird von allen Redakteuren auf unserer täglichen 10-Uhr-15-Konferenz in zähen Verhandlungen mit dem Haupttester festgelegt. Vom Intro bis zum Abspann lassen sich nur die wenigsten



# MULTIMEDIA

MEGAPREISWERT

**Neu!**



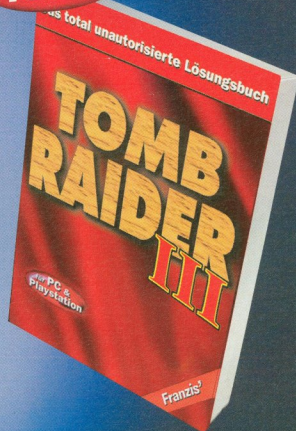
## *PC-Tuning Report 99*

Nickles, Michael; 740 S.; 1998

ISBN 3-7723-7636-3

DM **29,95**

**Neu!**



## *Tomb Raider III*

1998

ISBN 3-7723-4414-3

DM **19,95**

**KARSTADT · HERTIE**



*Titel durchspielen – dazu sind es einfach zu viele pro Monat.*

Allerdings können unsere Test-Profis nach einem bis fünf Tagen durchaus die Güte eines Spiels einschätzen. Das Genre spielt außerdem eine Rolle: Ein komplexes Rollenspiel nimmt beispielsweise mehr Testzeit als ein simples Ballerspiel in Anspruch. Gelegentlich drücken uns die Hersteller gleich noch eine Liste mit Cheats in die Hand, mit denen wir prüfen, ob sich unser Urteil durch den Oberwitz im 87. Level nicht doch noch einen Punkt nach oben bewegen könnte.

## Sangesfreuden

Ich möchte anregen, daß unbedingt (!) einmal Platz auf einer Eurer beiden CDs für Udos Gesänge freigehalten wird. Ich



**Bring den Laptop zurück: Der Schlagstar Udo Hoffmann macht zur Zeit eine Konzertpause.**

würde es echt genial finden, wenn Ihr die Lieder von »PoingVision«, der 50. Ausgabe der Multimedia-Leserbriefe etc. auf eine CD pressen würdet, weil ich sagen kann: Udo, mach weiter so, Deine Gesänge sind super! Auch die Soap »Mitten ins Megahertz« finde ich sehr gelungen und sollte unbedingt fortgesetzt werden. Ansonsten macht weiter so mit Eurer qualitativ hochwertigen Zeitschrift.

(Philipp Pries)

Henrik Fisch, Udo Hoffmanns Agent, hat sich den Wunsch in seinem Terminkalender notiert. Eine neue Folge von Mitten ins Megahertz darf auch auf der Plus-CD dieses Monats nicht fehlen.

## Wer schützt wen?

Daß Jugendschutz nötig ist, ist wohl kein Thema – kein vernünftiger Mensch wird

etwas dagegen einzuwenden haben, daß jungen Menschen, deren Charaktere noch in der Entwicklung sind, der Zugang zu brutalen Filmen/Spielen, Zigaretten, Alkohol und pornografischen Schriften – soweit möglich – verwehrt wird. Doch warum darf ein »jugendgefährdendes« Spiel nicht im Kaufhausregal stehen, pornografische Schriften aber an jeder Tankstelle ausliegen? Warum darf ein indiziertes Spiel nicht beworben (ja, nicht einmal mehr namentlich genannt werden), Alkoholvererbung aber zu jeder Tageszeit im Fernsehen/Radio ausgestrahlt werden? Warum werden indizierte Shooter wie »Quake« nur unter der Ladentheke gehandelt, Zigarettenautomaten aber an jeder zweiten Ecke aufgestellt? Warum ist Quake oder der Kinofilm »Starship Troopers« ab 18, »Der Soldat James Ryan« als einer der wohl brutalsten Filme aller Zeiten frei ab 12? Warum wird einem mündigen, erwachsenen Bürger der Zugang zu jugendgefährdenden Spielen unmöglich gemacht?

Kann mir vielleicht Euer Rechtsanwalt diese Fragen beantworten? Die juristische Sicht bringt vielleicht Klärung, wo gesunder Menschenverstand nicht ausreicht. Warum tut Ihr Euch nicht mit ein paar anderen Computerzeitschriften zusammen und klagt zum Beispiel gegen diese Rechtslage? Wer weiß, vielleicht bekommt Ihr sogar Unterstützung von der Lobby der Spieleentwickler.

(Tobias Ebrecht)

Als Fachzeitschrift besitzt PC Player einen anderen Stellenwert als beispielsweise das Nachrichtenmagazin »Der Spiegel«. Während ein Spiegel-Artikel über indizierte Spiele von den zuständigen Stellen durchaus als reine Information gewertet wird, kann und wird uns jede Nennung prompt als Werbung ausgelegt. Aus diesem Grund waren wir beispielsweise dazu gezwungen, im 3D-Action-Schwerpunkt auf die Erwähnung indizierter Titel zu verzichten. Auch unsere Anwälte haben hier kein Patentrecht parat. Da es nach deutscher Rechtsprechung keinen Anspruch auf Gleichbehandlung gibt, drückt der eine Staatsanwalt schon mal ein Auge zu, wo sein Kollege bereits einen frevelhaften Straftat-

bestand wittert. Eine gemeinsame Klage gegen diese durchaus einer Bananenrepublik würdigen Praxis würde sicherlich für Schlagzeilen sorgen, doch ein Erfolg wäre höchst ungewiß. Man denke da nur an das legendäre CompuServe-Urteil. Deprimierend, aber wahr: Anders als beispielsweise in den USA oder England genießen Computerspiele und deren Entwickler in Deutschland noch immer den Ruf ruchloser Jugendverführer.

## SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist [leserPCP@aol.com](mailto:leserPCP@aol.com)

Natürlich erreichen uns auch Briefe

WEKA Consumer Medien GmbH  
Redaktion PC Player  
Gruberstr. 46a  
85586 Poing

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

## Waidmanns Heil!

Gut lachen konnte ich, als ich den Test zu »Deer Stalker« (PC Player 11/98) gelesen habe. Das Lachen verging mir jedoch, als ich las, daß in den USA ein Jagdspiel namens »Deer Hunter« auf Platz eins der Verkaufscharts lag. Daher meine Frage: Ist Deer Hunter gleich Deer Stalker, und bestehen die Spieler in den USA nur aus Hobbyjägern?

Ansonsten würde ich folgende Charts begrüßen: die gute, alte »Flop Ten«, eine Bestenliste für die kreativste Spielidee wie zum Beispiel »V2000« und »H.E.D.Z.« (Jan Kroll)

Während Deer Hunter von GT Interactive stammt, veröffentlichte Interplay den Namensvetter Deer Stalker. Mögen wir über den Erfolg der simpel gestrickten Jagdsimulationen grinsen: Vor wenigen Wochen hatten wir mit dem »Autobahn Raser« in deutschen Landen einen ähnlichen Massentitel, dessen spielerische Substanz bestenfalls mit winzig zu bezeichnen ist. Eine Flop Ten würde zwar sicher für Erheiterung sorgen, doch den dafür benötigten Platz gönnen wir lieber unserer Test-Abteilung. (ra)



# INSERENTENVERZEICHNIS

Alternate Computerversand	152/153,154/155	Kremer Axel	285
BMG Interact	6/7	Logitech SA	65
Call	217	Magic Bytes Verlag	32/33
Cendant	63,88/89,123	Matrox Electronic	296
Creative Labs GmbH	55	Media World GmbH	159
Cross Computersysteme	139	MicroProse	2
CRYO	59,73,109	Multi Media Soft	159
		MVG Medien Verlagsges.	267
Diamond/Spea	29		
Egmont Interactive GmbH	193	NetPlayer ogs	223
Eidos Interactive	295	OKAY Soft	93
Electronic Arts	19,37,45,50/51,61,71,105	Pearl Agency	Beihefter
ELSA AG	10	Philip Morris GmbH	15
Empire	80/81		
		saitek	127
Franzis Verlag	209,263,285,289	Softsale Lau & Zielke	95
Funsoft	22/23,66/67	Sybex Verlag GmbH	69
Game Express HAMBURG	283	Thrustmaster	77
Game It!	189		
Groß Electronic	141	Ubi Soft	47,141
GT Interactive Software	25		
		WEKA Computerzeitschriften	287
Hasbro Interactive	40/41	WEKA Consumer Medien	98/99,149,262,273, Beihefter
Infogrames	13,16/17	Weka Informationsschriften	285
INTEL GmbH	85	Wial Versand Service	121
Interact of Eur.Jöllenbeck	97		
Karstadt AG/Mülheim	114/115	YAMAHA Europa GmbH	57



Fax-Abruf-Service

# Tips & Tricks per Fax\*

**D**a hängt man nun im drittletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

## Möglichkeit 1:

### Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

## Möglichkeit 2:

### Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

**Kosten:** DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).  
Service Provider: DeTeMedien.

**Achtung:** Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

\* Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.

## Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464 – 010
Anno 1602	2	(0190) 192 464 – 011
Battlezone	4	(0190) 192 464 – 012
Blade Runner	5	(0190) 192 464 – 013
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Conflict FreeSpace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464 – 015
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Half-Life, Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
KKND	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
MechCommander	7	(0190) 192 464 – 035
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031

Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Populous 3	2	(0190) 192 464 – 039
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Rise of Rome	2	(0190) 192 464 – 040
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Starcraft	9	(0190) 192 464 – 020
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1998 (ohne Tests + Tips)	4	(0190) 192 464 – 900
Test-Übersicht 1998	2	(0190) 192 464 – 901
Tips-Übersicht 1998	1	(0190) 192 464 – 902
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

**NEU:** WEKA-Spielehotline für PC Player (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)





## NACH DEM SPIEL IST VOR DEM SPIEL

Das Weihnachtsgeschäft ist schon wieder Schnee von gestern, die letzten Nachzügler aus den Veröffentlichungslisten des abgelaufenen Jahres treffen auf die ersten Vertreter der 99er-Spielekollektion. Für die nächste Ausgabe rechnen wir unter anderem mit testfähigen Versionen der vielversprechenden Aufbausimulation Alpha Centauri, des Echtzeit-Strategiespektakels Myth 2 und des Rollenspiel-Highlights Baldur's Gate. Kurz vor dem Landeanflug auf die Händlerregale befindet sich zudem der Flugsimulator Falcon 4.0. Wenn dann auch noch Dark Project – Der Meisterdieb, Monkey Hero, Biosys, Liath, Worms Armageddon, Speed Busters, Quest for Glory 5 und Return to Krondor rechtzeitig in der Redaktion aufschlagen, ist die redaktionelle Urlaubssperre perfekt.

### SUPER PLUS MIT VOLLVERSION



Na, hat Ihnen die Vollversion von xSimon the Sorcerer 2« Appetit auf Abenteuer im klassischen Stil gemacht? Dann sollten Sie auch bei der nächsten PC Player Super Plus mit der **Vollversion des Grafik-Adventures Gene Machine** zugreifen. Die aparte Mixtur aus Sherlock-Holmes-Krimi und Jules-Verne-Roman überzeugt mit handgezeichneten Grafiken im viktorianischen Stil, anspruchsvollen Puzzles und einer tiefgründigen Geschichte.



### HARTE ZEITEN

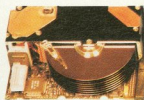
Unser Hardware-Papst Thomas Köglmayr war kürzlich im Spielerparadies Las Vegas. Aber nicht etwa, um dort Haus, Hof und Hund zu verzooken. Vielmehr besuchte er die Comdex, laut Selbstauskunft die wichtigste Computermesse überhaupt. Ob das so stimmt, werden Sie in unserem ausführlichen Messebericht erfahren. Des weiteren werfen wir einen eingehenden Blick auf die neueste Festplatten-Generation.

### SCHWERPUNKTE

Aufmerksame Leser haben es bereits gemerkt: Aufgrund der ausufernden Spieleflut in diesem Monat mußten wir den angekündigten Schwerpunkt über Wirtschafts- und Aufbauspiele verschieben. Aber aufgeschoben ist nicht ... na, Sie wissen schon. Freu-



fen, denn dort finden Sie nicht nur besagten Genre-Überblick, sondern auch aktualisierte Fassungen von allen elf bisher erschienenen Spiele-Schwerpunkten.



en Sie sich daher auf unser Special über den digitalen Handel im Wandel der Zeiten. Kleiner Tip am Rande: Wer es gar nicht mehr erwarten kann, sollte zu unserem brandneuen Sonderheft PC Player Highlights grei-

**PCPlayer**

**2/99**

**erscheint am**

**5. Januar\***

\* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

**2/99**

**VORSCHAU**

**DILBERT**  
BY SCOTT ADAMS

WIE LANGE WIRD ES DAUERN, EVENTUELLE PROBLEME IN UNSEREM BETA PRODUKT ZU BESEITIGEN.



ES IST LOGISCHERWEISE UNMÖGLICH ZEITPLÄNE FÜR UNBEKANNTES ZU ERSTELLEN.



DENKEN SIE DOCH EINMAL NICHT WIE EIN INGENIEUR, SONDERN WIE EIN MANAGER!



IN DIESEM FALLE BESEITIGEN WIR DIE PROBLEME NOCH EHE WIR SIE GEFUNDEN HABEN.



S. Adams Email: SCOTTADAMS@AOL.COM

© 1995 United Feature Syndicate, Inc. (NYC)

# [finaLE]



**Erster Akt:** Räuber ist deutlich gelangweilt. Brixie lügt zu Herrchen Tommy, ob sie sich auch hinlegen darf.



**Zweiter Akt:** Der bekannte Großtier-Dompteur Kögl-mayr versucht mit sanfter Gewalt ein Re-Arrangement der Vierbeiner.



**Dritter Akt:** Das wäre es fast gewesen – hätte sich Räuber nicht wieder hingelegt.

## Gruppenfotos leichtgemacht

Eigentlich sollte ein Gruppenfoto ja im Nu erledigt sein: Redaktion rein ins Studio, kurz aufstellen, dann die Probeaufnahmen und anschließend die endgültigen Bilder geschossen.

Für das letzte Bild hatten wir allerdings den Ehrgeiz, zwei lebende Hunde mit auf den Monitor zu bannen. Monitor? Ja, unser Fotograf benutzt eine 50.000 Mark teure Digitalkamera, eine Canon EOS DCS-1c. Da es aber unter den Scheinwerfern mit zunehmenden Dressurversuchen nicht kälter wurde, durften Räuber und Brixie den Raum vorzeitig verlassen, und wir machten das bekannte, hundelose Editorialbild.

## tikis MS-SpieldOSE



»Und wenn das alles einem Kunden immer noch zu wenig weihnachtlich ist, empfehlen Sie ihm eben ein Bibelspiel.«

»Möchten Sie mit den langen Haaren nicht auch einmal eine Spülung probieren?«



»Die Bundesprüfstelle ist zur Zeit wegen Renovierungsarbeiten nicht besetzt, bitte rufen Sie später noch einmal an.«



»An unsere Haut lassen wir nur Wasser und Rasierschaum.«

## Multimedia-Leserbriefe: Behind the Magic

Willkommen bei einer neuen Serie, in der wir Ihnen nie zuvor gezeigte Aufnahmen der allmonatlichen Dreharbeiten für unsere Multimedia-Leserbriefe präsentieren. Den Anfang machen standesgemäß die Drei von der Prüfstelle und ihre Rasierschaum-Tortenschlacht. Wie Sie sich vielleicht noch erinnern können, erwies sich der Rasierschaum als äußerst haftintensiv – was besonders Langhaarträger Fisch feststellen mußte. Doch alle lieben Stefanie: Redaktionsassistentin Stef-fi »Davon steht aber nichts in meinem Arbeitsvertrag.« Kusseler griff beherzt zur Shampoo-Flasche und bewies, daß sie auch mit »Waschen, Schneiden, Legen« ihr Brot verdienen könnte. (ra)

## SPIELETTITEL - UND WAS SIE WIRKLICH BEDEUTEN

Ist das Jahr schon wieder rum? Wohlan, hier kommt die Liste, auf die Sie am Ende eines Jahres sicher immer lieberhaft warten – oder etwa nicht? Wir decken auf, wie die deutschen Titel einiger diesjähriger Spiele entstanden.

### Deutsche Version

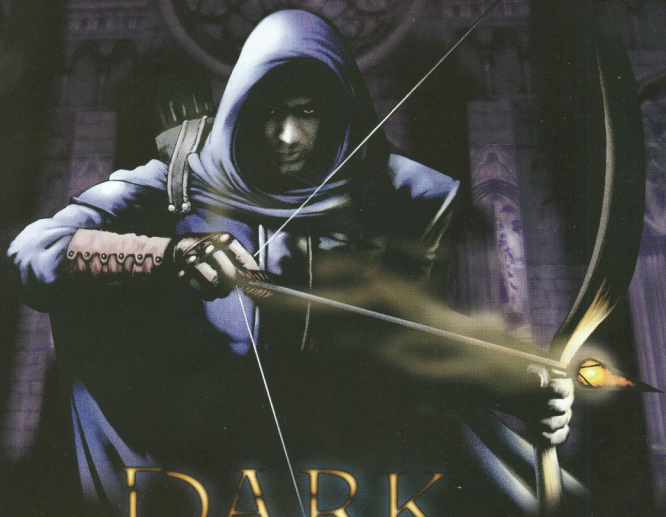
Die Abenteuer eines Totengräbers  
Schlechtes muß nicht billig sein  
Bill Gates und das Klon-Experiment  
Keine Wertungsgarantie, kein Test  
Oma Schmidt klingt blöd, und Granny Smith ist eine Apfelsorte  
Exklusiv: Mit Galgen zum Selberbauen  
Aus dem Leben eines Fotokopierer-Technikers  
James Cameron wollte uns die Rechte einfach nicht geben  
Nebel, Glatteis und eine Redaktionskonferenz  
Hat der Schnelle jetzt wirklich einen Sportwagen?

### Originaltitel

Ashes to Ashes  
Autobahn Raser  
Drilling Billy  
Dunkle Manöver  
Granny  
Hang Sim  
Of Light and Darkness  
Starship Titanic  
Winter Race 3D  
X-Car – Experimental Racing



3D Action-  
Adventure  
der Meisterklasse



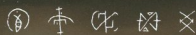
DARK  
PROJECT™

DER MEISTERDIEB



Und der Dieb sprach:  
„Seht, ich bin ruhig und ohne Scham. Denn das Maß,  
mit dem ihr messt, soll an euch gemessen werden.  
Denn da ich der Geringste bin, so werde ich tun,  
was ihr vom Geringsten glaubt.  
Ich werde fluchen, rauben und töten.“

(Aus dem Tagebuch der Hüter)



EIDOS  
INTERACTIVE

# Warum wollen alle Matrox?



## Mystique G200

2D/3D und Video hat doch jeder, oder?  
Matrox-Kunden bekommen mehr:

Vorsprung durch über 20 Jahre Markterfahrung + innovative High-Performance Technologie  
+ exzellente Benutzerfreundlichkeit + zuverlässigen Treibersupport + multimediale  
Aufrüstbarkeit + Investition in die Zukunft + Luxusausstattung zum Serienpreis

**Matrox – die begehrteste Grafikkarten-Marke!\***

Mystique G200 für den Home User: MGA-G200 Grafikchip + 128-Bit-DualBus-Architektur  
+ 8 MB SDRAM auf 16 MB aufrüstbar + VCQ (Vibrant Colour Quality) +  
MGA-TVO-Videoencoder-Chipsatz + AGP 2x + 230 MHz RAMDAC + 3D Setup & Rendering  
Engine + attraktives Spiele-Softwarebundle + jetzt nur DM 349,- (unverbindl. Preisempfehlung)  
Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

\* Brand Awareness Studie '98, PC Welt, IDG-Verlag, <http://www.brand-awareness.de>

**matrox**

© 1998 All rights reserved Matrox